MUSASHI

MULTI DEVICE CONTROLLER

MDC-3000

OPERATION MANUAL

3rd Edition

武蔵株式会社

更新履歴

訂　番	日　付	内　容	担　当
初版	2011 年 10 月 21 日	初版作成	小林
第 2 版	2011 年 11 月 28 日	・クリップリストに サムネイル、ページ番号、バンク番号表示追加 ・送出パネル追加 ・ステータスに収録残時間、メモリ番号追加	北川
第 3 版	2012 年 3 月 21 日	・送出パネルの操作の変更 ・クイックパネル内、クリップの表示変更	北川

索引

1. 概要 3

2. 構成 4

2. 1 動画キャプチャオプション 5
2. 2 サブモニタオプション 6

3. 各部の名称と機能 7

3. 1 フロントパネル 7
3. 2 リアパネル 8

4. 操作パネル 9

4. 1 キー 9
4. 2 サブディスプレイ 11
4. 3 送出画面 12

5. 管理データ 21

6. 編集操作 22

6. 1 収録開始、停止 22
6. 2 クリップ作成 24
6. 3 クリップ呼び出し 27
6. 4 クリップ修正 28
6. 5 クリップのコピー、移動、削除 29
6. 6 クリップページ、クリップバンクの切り替え 30
6. 7 キューの登録、呼び出し 32
6. 8 スクラッチパッドの使用方法 34
6. 9 メニュ 35
6. 10 ポートの切り替えについて 43
6. 11 装置シャットダウン 44

7. 送出操作 45

7. 1 クイックプレイパネル、クリップ登録、削除 46
7. 2 クイックプレイパネル 送出スタンバイ及び、送出スタート 48
7. 3 クイックプレイパネル GPI での送出制御 49
7. 4 送出パネル 51
7. 5 送出パネル クリップ登録 53
7. 6 送出パネル GPI での送出制御 54

8. 環境設定 55

8. 1 SYSTEM 56
8. 2 RECORD 57
8. 3 OPERATION 58
8. 4 PRE/POSTROLL 60
8. 5 LIST OPTION 61
8. 6 WINDOW 63
8. 7 KEY ASSIGN 65

9. ファンクションボタン 66

10. キーアサイン 68
11. 運用時の注意点 69
12. 本体メニュ設定 71

1. 概要

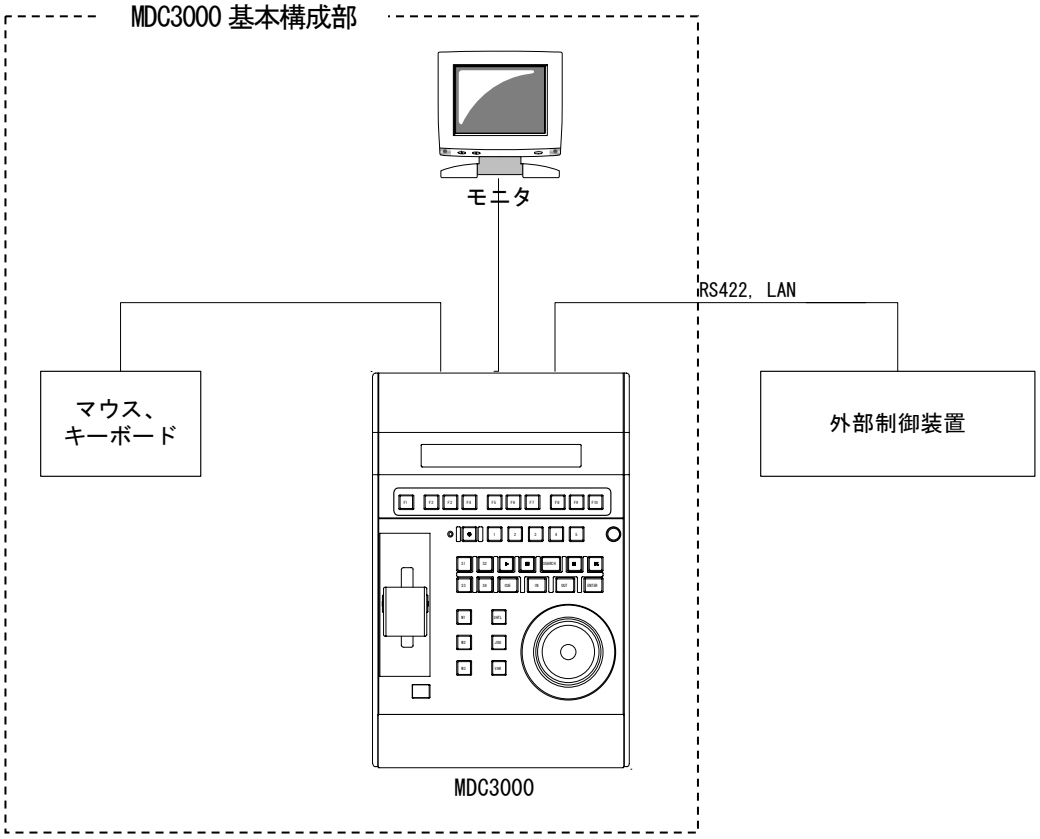
MDC-3000 は、ディスクレコーダをリモートコントロールする装置です。
PLAY／STOP／REC／JOG／SHTTLE 等の制御は RS-422 ポートで行い、制御ディバイスによっては LAN 制御を行うことも可能です。

PLAY LIST の作成し、簡単にハイライト再生が行えます（ディバイスによってはプレイリストの制御ができない機種があります)。
編集操作は本体の LCD ディスプレイで行うことができます。

クリップは最大 1000 (10 ページ×10 バンク×10 ボタン)、プレイリストは最大 100 作成することが可能です。

2. 構成

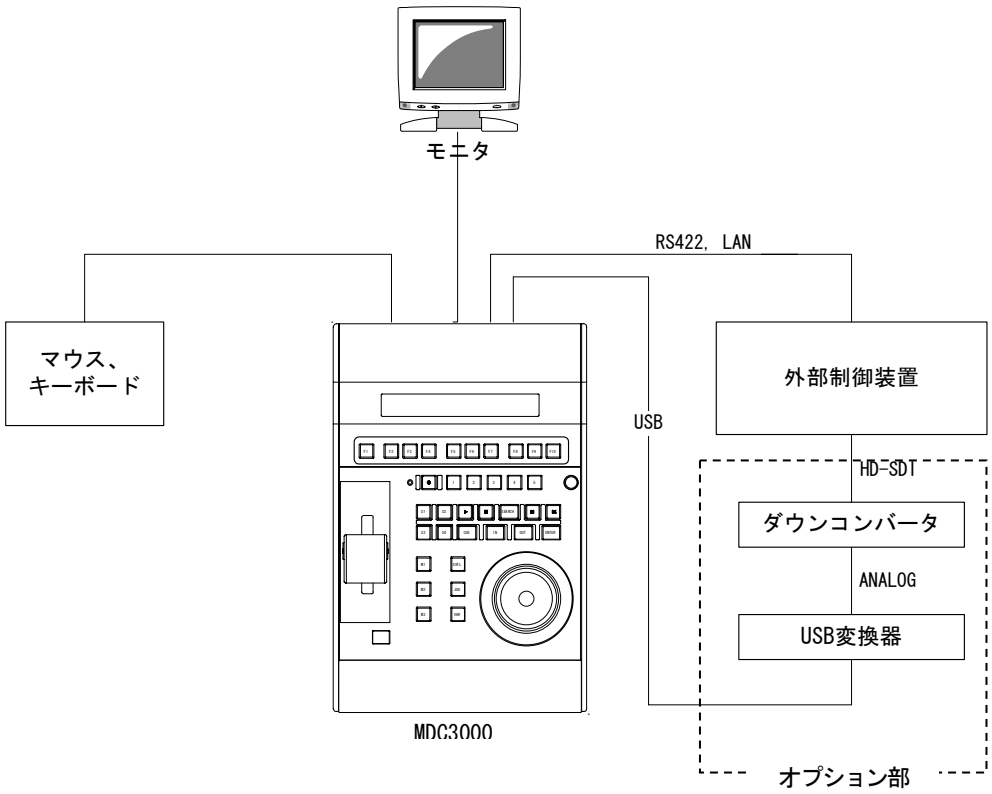
基本的な構成は以下のようになります。



このほかにオプションとして以下の構成を組むことができます。

2. 1　動画キャプチャオプション

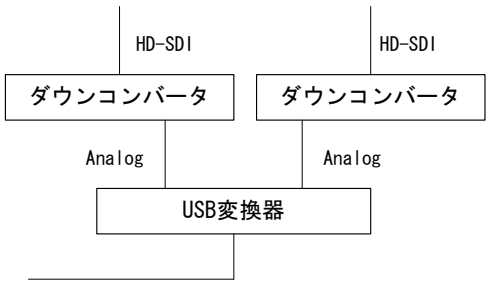
送出画面にサムネイルを表示するための構成となります。本装置ではサムネイル作成のための動画キャプチャを USB で行います。



※USB 変換器　　VIDEO 信号を USB に変換するための装置

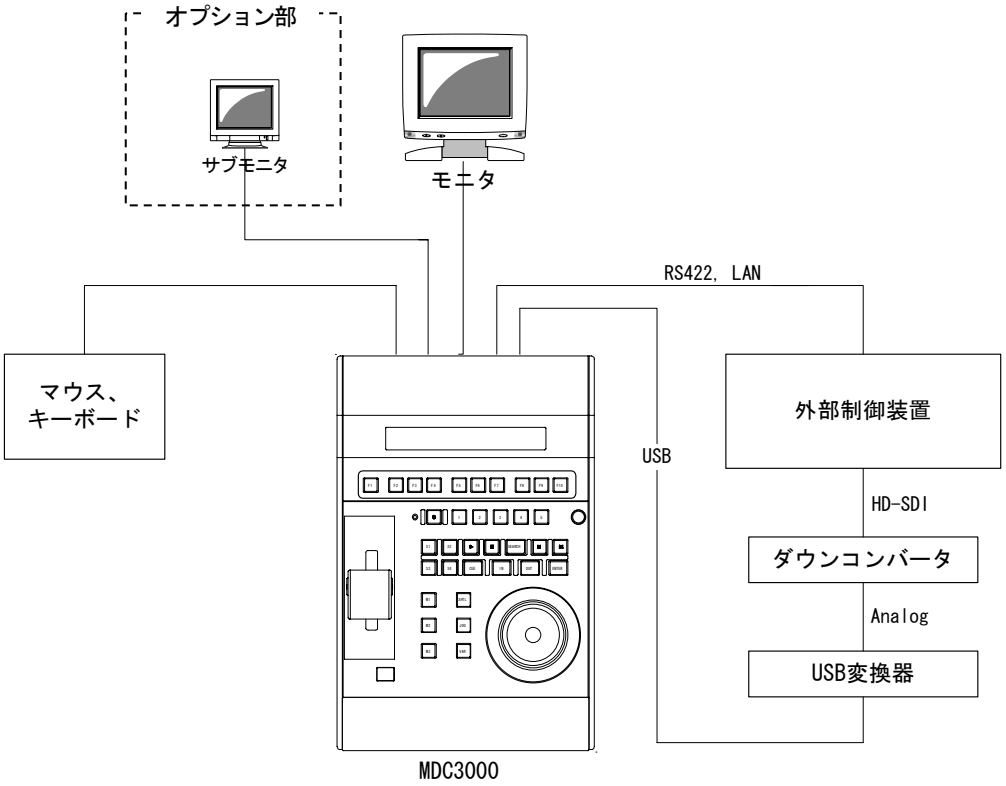
（推奨 DFG/USB2-lt　http://www.argocorp.com/grabber/analog/TIS/DFGUSB2-lt.html）

上記構成では、キャプチャは P1 ポート或いは、P2 ポート何れかで行います。P1、P2 ともキャプチャしたい場合は、下図のようにダウンコンバータを 2 式用意してください。



2. 2　サブモニタオプション

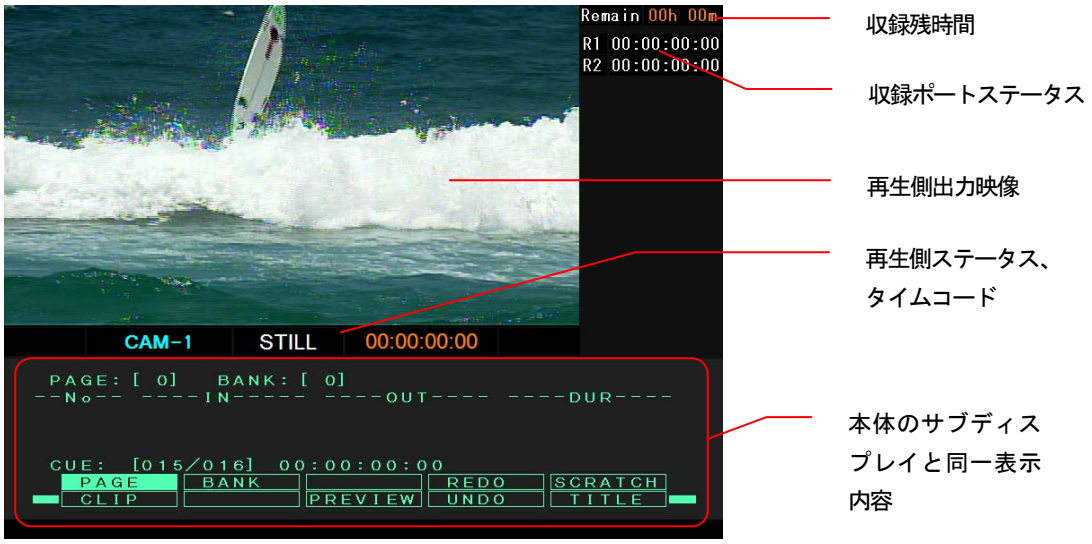
編集映像を表示するためのサブモニタを接続することができます。



※　<u>但し、このオプションには「ダウンコンバータ」、「USB 変換器」が必要です。</u>

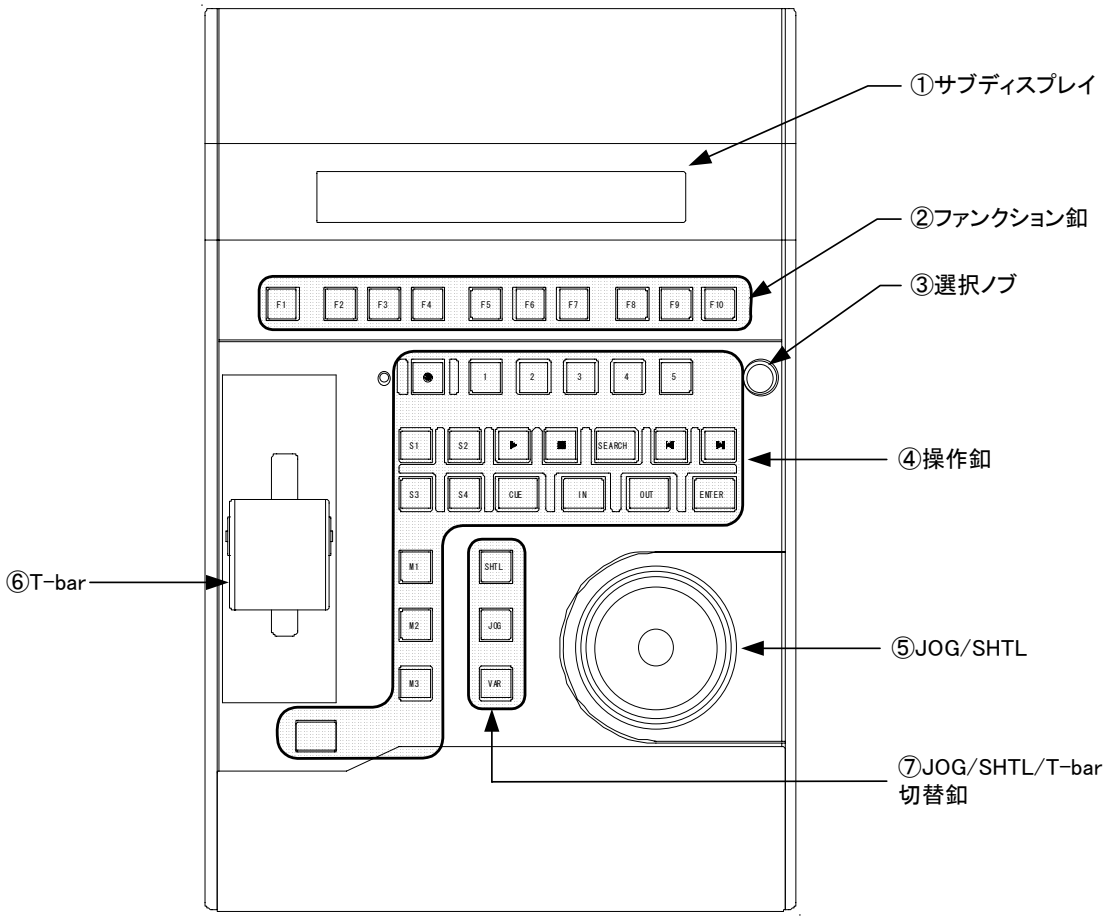
※　<u>モニタを１台として画面を切り替えて使用することも可能です。</u>

サブモニタは以下のように表示されます



3. 各部の名称と機能

3. 1 フロントパネル



① サブディスプレイ
クリップの作成、プレイリストの作成等の操作を行います。

② ファンクション釦
GUI に対応したファンクション機能が割り当てられています。主にクリップの登録用に使用します。

③ 選択ノブ
登録したクリップの選択等を行います。

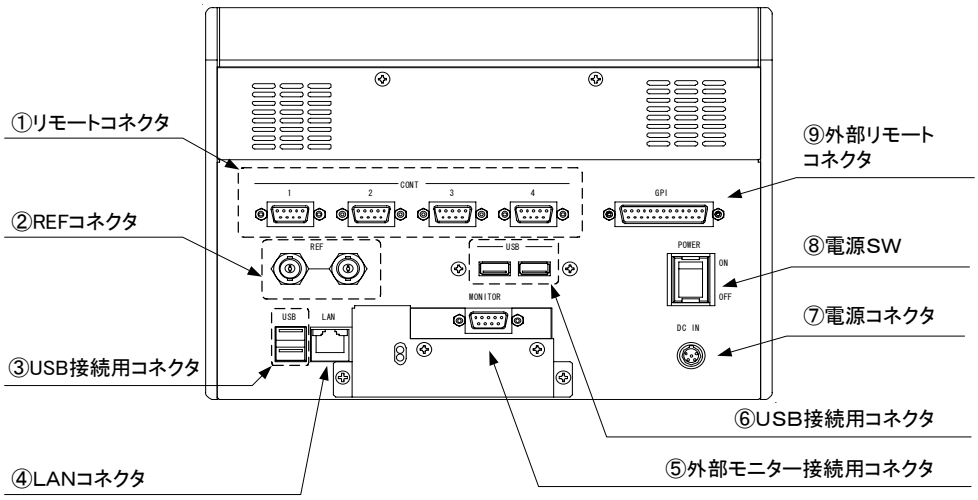
④ 操作釦
再生や収録開始などの機能が割り当てられています。
設定で任意の機能を割り当てる事が可能です。

⑤ JOG/SHTL/VAR

⑥ T-bar

⑦ JOG/SHTL/VAR 切替釦

3. 2　リアパネル



① リモート コネクタ
　RS-422 制御で、対象機器と接続します。
② REFコネクタ
　NTSC 同期信号を入力します。(ループスルー付き)
③ USB接続用コネクタ(USB 2.0)
　キーボード／マウス／テンキーパット等が接続可能です。
④ LAN コネクタ
　10BASE-T/100BASE-TX 対応、
⑤ 外部モニター接続用コネクタ
　VGA出力で外部モニターが接続可能です。
　※アプリケーション画面の推奨画面サイズは17型です。
⑥ USB接続用コネクタ(USB 2.0)
　USB 変換機／オプション部等が接続可能です。
⑦ 電源コネクタ
　専用ACアダプターを接続します。
⑧ 電源SW
⑨ 外部リモートコネクタ(GPI)
　※詳細機能はアプリケーションで設定します。

4. 操作パネル

4. 1 キー

(1)ファンクションボタン

クリップの登録及び、選択、メニュ操作の機能選択に使用します。また、数値入力時のテンキーとしても使用します。
ファンクションボタンは機能がアサインされている時のみ点灯します。消灯しているボタンを押しても動作しません。

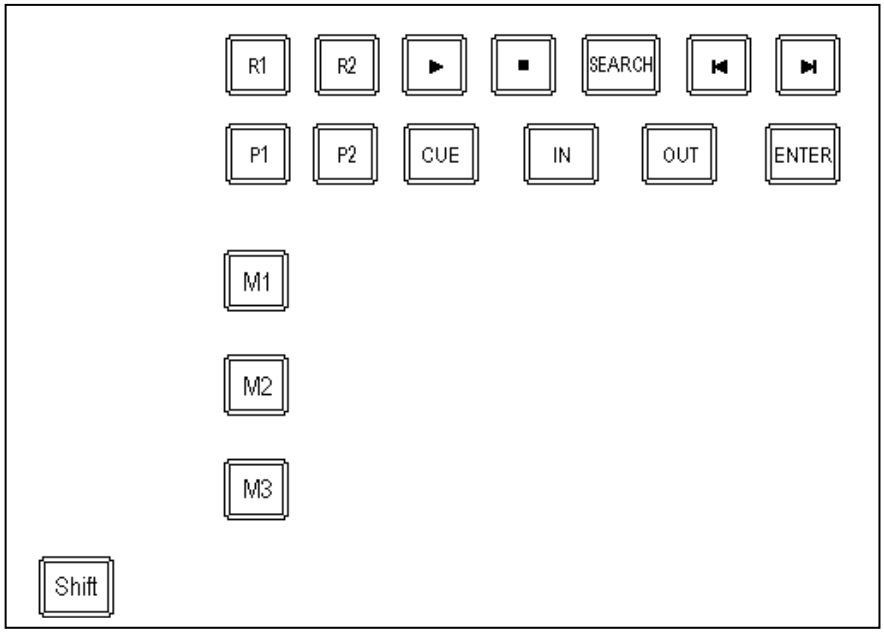
(2)ライブ映像切り替えボタン

収録位置の映像を呼び出し、PLAY します。
※ 以下、この状態を 「REC ライブ再生」 と呼びます。
また、ボタン点灯で収録中を表します。

(3)モードボタン

モードの切り替えに使用します。各ボタンはそれぞれサブディスプレイ下部の 5 つのボタンに対応します。
モードボタンは機能がアサインされている時のみ点灯します。消灯しているボタンを押しても動作しません。

(4)操作ボタン

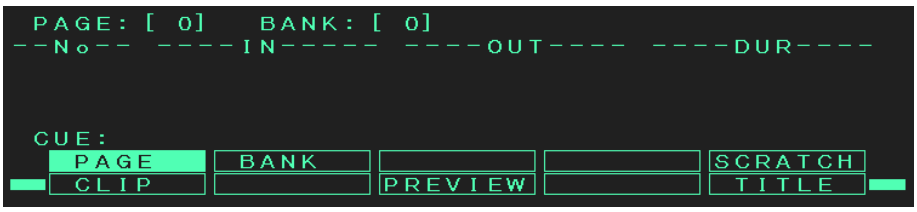


R1 ・・・ R1 ポートをアクティブにします。
R2 ・・・ R2 ポートをアクティブにします。
P1 ・・・ P1 ポートをアクティブにします。
P2 ・・・ P2 ポートアクティブにします。
※ P1／P2 を同時押しで同期制御が可能です。
PLAY ・・・ 再生アクティブポートを再生します。
STOP ・・・ 再生アクティブポートを停止します。
SEARCH ・・・ キュー点の呼び出しを行い、キューモードへ遷移します。
GO IN ・・・ 現在選択しているクリップの IN 点を CUE UP します。
GO OUT ・・・ 現在選択しているクリップの OUT 点を CUE UP します。
CUE ・・・ 再生アクティブポートの位置をキュー点として登録します。また、+SHIFT で収録アクティブポートの位置を登録します。
IN ・・・ IN 点を登録します。
OUT ・・・ OUT 点を登録します。
ENTER ・・・ IN、OUT 点をクリップとして登録します。(詳細後述)
Shift ・・・ ファンクション機能の上下切り替えや、各種ボタンの機能切り替えを行います。
DEL ・・・ DELETE ボタン。クリップ、プレイリスト及び収録素材の削除を行います。
M2 ・・・ プレイリストボタン。プレイリストモードへ遷移します。
M3 ・・・ メニュボタン。

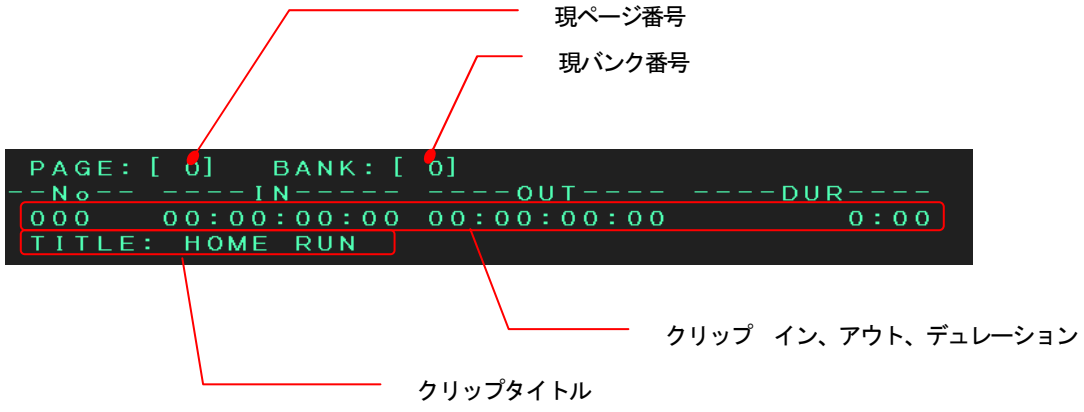
※ 操作ボタンはアサインを変更することができます。(詳細後述)

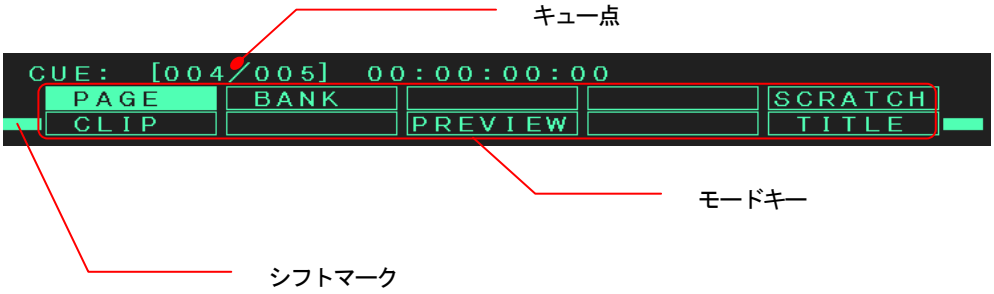
4. 2　サブディスプレイ

主な編集操作はこの表示で行います。ソフト起動時は以下のような表示となっています（メイン画面）。



1）各部位の説明





① モードキー

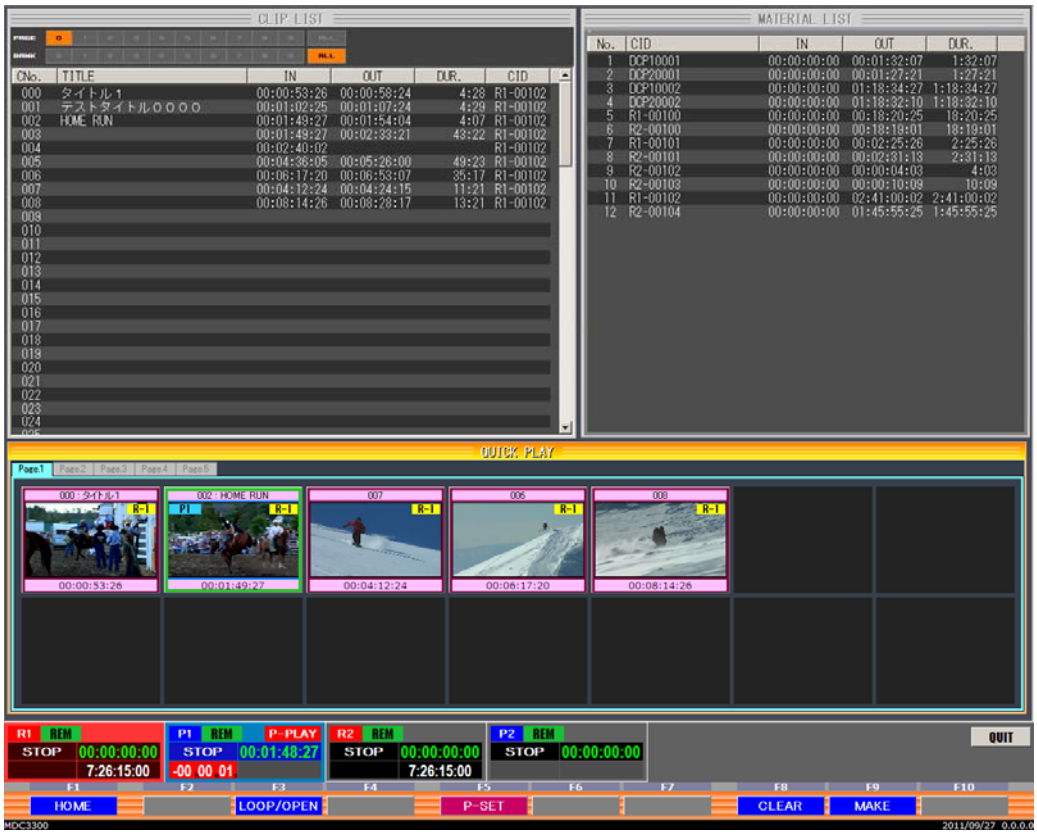
1 ～ 5 のモードキーの機能名称を表示します。上段は SHIFT 押し時の機能名称となります。さらに、ハイライト表示している部分はモードがオンとなっていることをあらわします（上図では「ページ切り替えモード」がオンとなっています）。

② シフトマーク

モードキーの上段が有効か、下段が有効なのかをあらわします（上図では、下段が有効となります）。

4. 3　送出画面

操作パネルで作成したクリップを GUI 操作にて送出することができます。



送出画面は

① クリップリスト
② マテリアル(素材)リスト
③ クイックプレイパネル
④ ステータスパネル

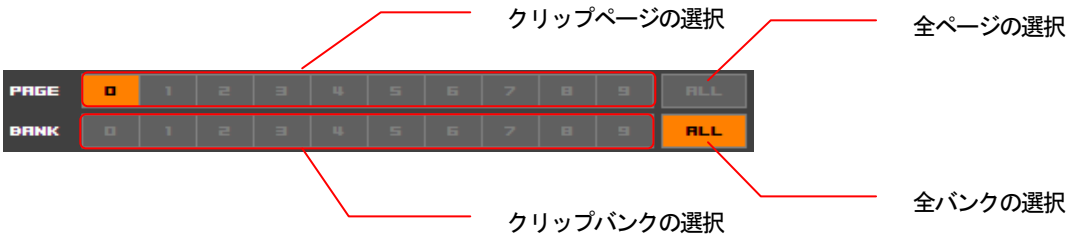
で構成されます。

クリップリスト、マテリアルリスト及び、クイックプレイの各ウィンドウはサイズ、位置共に自由に変更可能です。
さらにウィンドウトップ部をマウス右クリックすると、サイズ、位置を固定することができます。その時ウィンドウは以下のような表示となります。再度マウス右クリックで復帰します。

1） クリップリスト

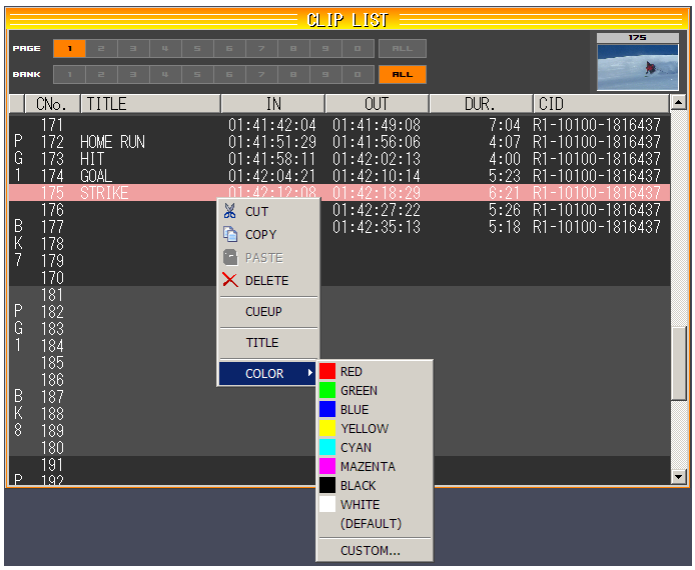
操作パネルと連動して作成したクリップの一覧を表示します。但し、操作パネル側でクリップページ、クリップバンクを変更してもクリップリストの表示は変化しません。
クリップを送出する場合、このリストよりクイックプレイパネルへドラッグします。

上部ボタンにて、表示するページ、バンクを選択することができます。



※上図では ページ１の全クリップが表示対象となっている状態を表します。

各クリップ上のポップアップメニュでクリップに対して以下の操作を行うことができます。



■ コピー&ペースト

「CUT」、「COPY」、「DELETE」、「PASTE」 の操作を行います。

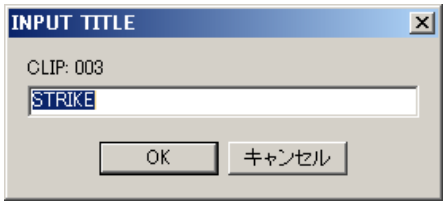
■ CUEUP

選択クリップのイン点にキューアップします。

■ TITLE

タイトルの設定を行います。

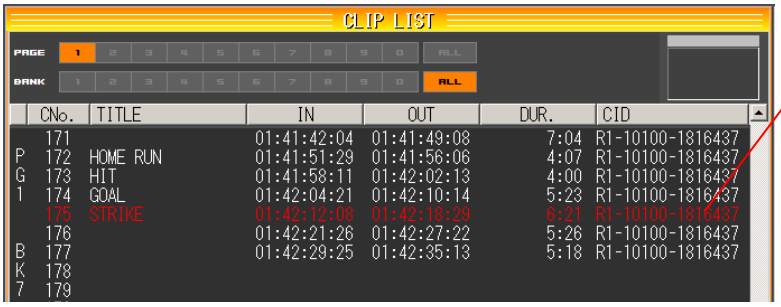
ウィンドウが表示されますので、キーボードにて入力します(最大全角 16 文字)。



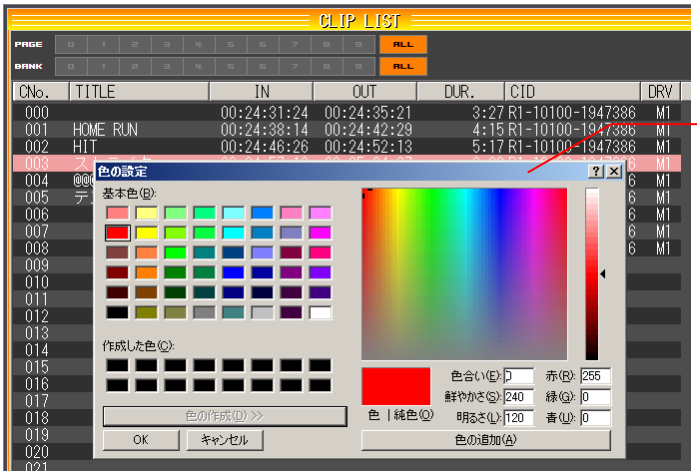
■ COLOR

表示色の設定を行います(制御にはまったく影響しません)。

メニュの 8 色或いは、任意の色を選択します。(DEFAULT)で元の色に戻します。



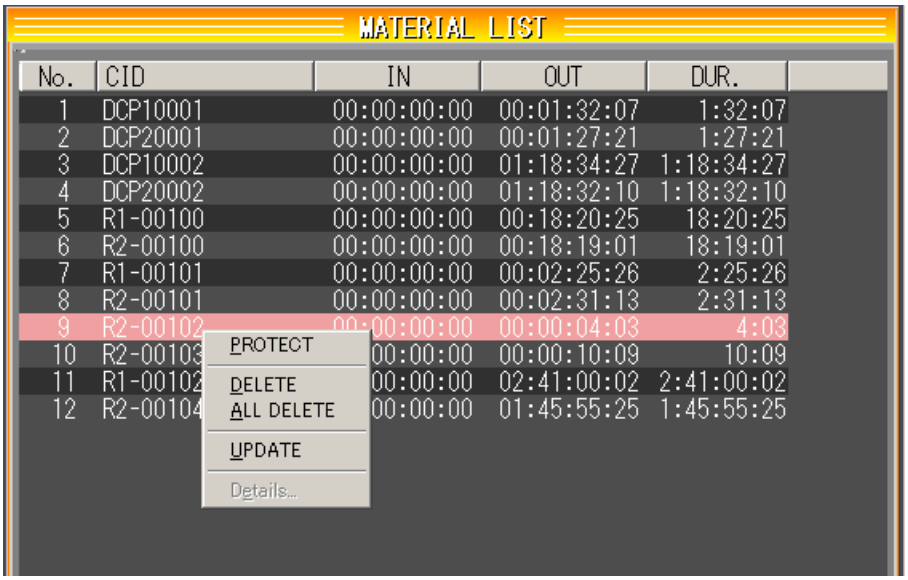
「CUSTOM. . .」を選択すると色設定用のダイアログ表示されますので、そこから任意の色をセットすることができます。



色設定ダイアログボックス

2） 素材リスト

ディバイス内に存在する収録後及び、収録中素材の一覧を表示します。



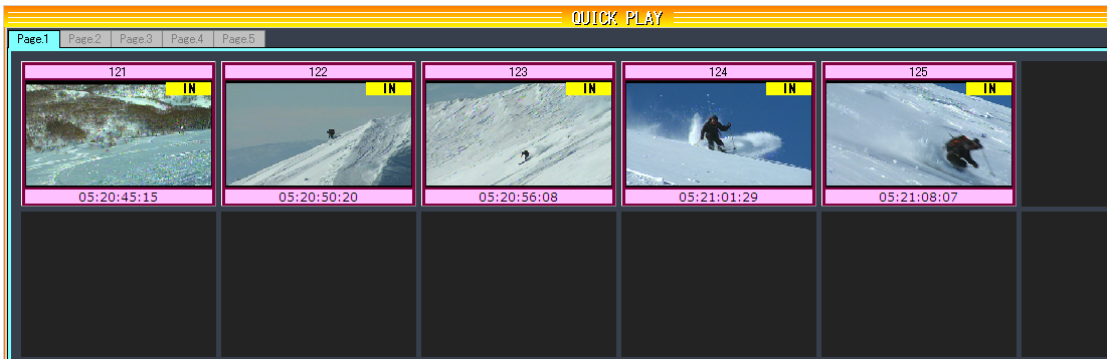
収録中の素材は以下のように表示されます。

マウス右クリックのポップアップメニュにて以下の操作が可能です。

① CUEUP　　選択項目のキューアップ
② PROTECT　　プロテクトの設定解除（現在無効）
③ DELETE　　素材の削除
④ ALL DELETE　　プロテクトが設定されていない全素材の削除
⑤ UPDATE　　最新の情報に書き換えます。

3) クイックプレイパネル

クリップの送出用のパネルです。サムネイル表示することでクリップを区別し易くしています。
クリップの大きさ、表示行数、表示列数は変更可能です。パネル上のクリップの修正はできません。

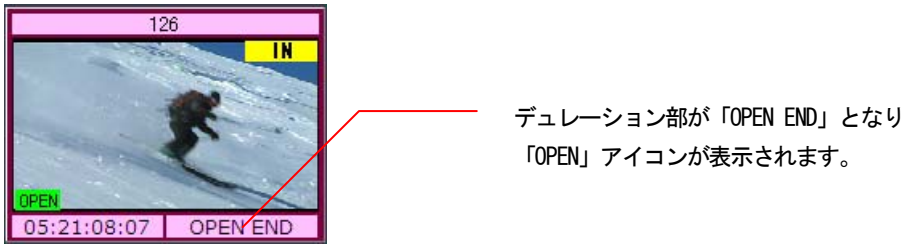


※ 動画キャプチャオプション構成での表示例となります。動画キャプチャなしの構成ではサムネイルは黒味となります。以降、動画キャプチャオプション時での説明となります。

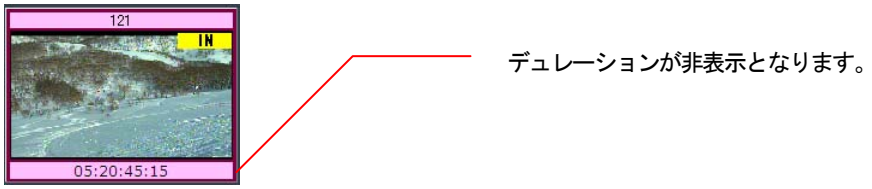
① クリップの表示

(1) 通常時

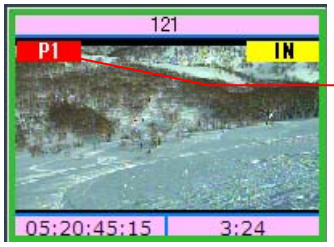
(2) オープンエンドクリップの場合



(3) 表示サイズが小さくなった時



(4) 送出スタンバイ中
イン点にキューアップ完了すると下図のようにクリップ枠が表示されます。枠色は変更可能です。



スタンバイしている再生ポートを表示します。

(5) 送出中

枠色は変更可能。

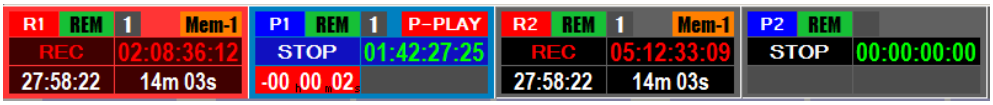
② ポップアップメニュ
マウス右クリックのポップアップメニュで以下の操作が可能です。

(1) CUT　　クリップをカットし、クリップボードにコピーします。
(2) COPY　　クリップをクリップボードにコピーします。
(3) PASTE　　クリップボードのクリップを登録します。
(4) DELETE　　パネルから削除します。
(5) OPEN END　　OPENEND クリップとします。
(6) MAKE SYMBOL　　現在表示中の画像をキャプチャしてサムネイルに表示します。
(7) CLEAR SYMBOL　　(6)で作成したシンボル画像をキャンセルします。

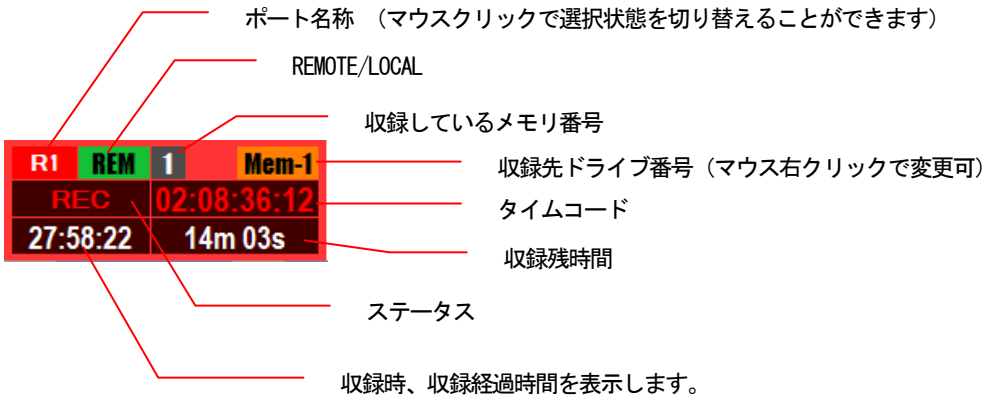
※ 送出スタンバイ及び、送出中、上記操作は実行できません。

4) ステータスパネル

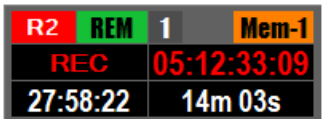
RS422 ポートのステータスを表示します。



収録ポート(選択状態)



非選択状態



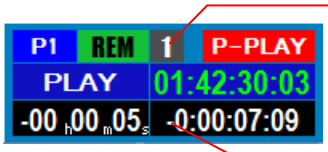
収録停止中

再生ポート

選択状態

非選択状態

送出中



再生しているメモリ番号

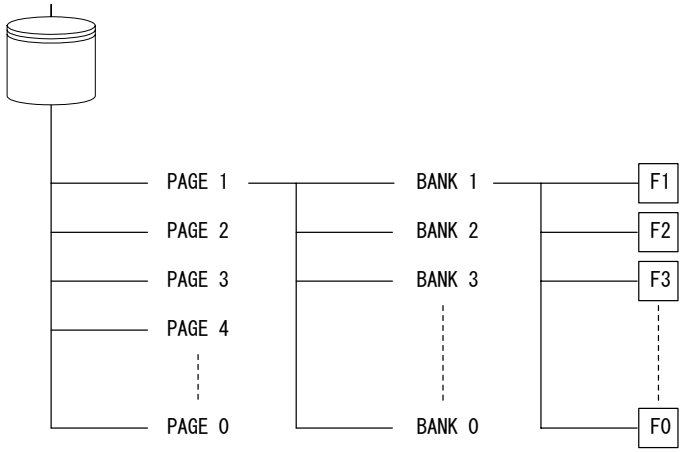
送出時、カウントダウンを表示します。

5. 管理データ

本装置は 主にクリップ、プレイリスト及び、キュー点等のデータを管理しています。

1) クリップ

クリップは、ページ、バンク単位で管理され、最大 1000 クリップ作成、登録することが可能です。



※ページ、バンク、ボタンは入れ子の構造となっています。

2) プレイリスト

プレイリストは、「00」 ～ 「99」までの 100 リスト作成することができます。

※ 現在プレイリストの作成及び、制御はできません。

3) キュー

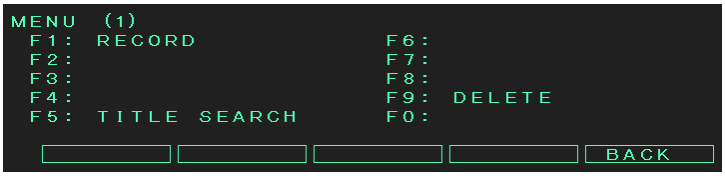
キュー点は最大 100 イベント保存することが可能です（100 イベントを超えて登録した場合、古いキュー点から順に削除されます）。

6. 編集操作

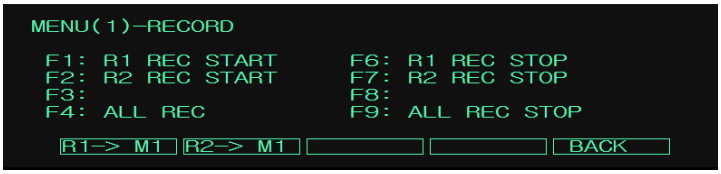
6. 1 収録開始、停止

収録の開始と停止は以下の操作で行います。

■操作 1 MENU （メニュボタン）



■操作 2 F1 (RECORD)



■操作 3 収録先メモリの選択

① 1 (R1->M1)

R1 ポートで収録する時、使用するメモリ（ドライブ番号）を選択します。ボタン押下毎に「M1 -> M2 -> M3 -> M4 -> M1」と変化します。

② 2 (R2->M1)

R2 ポートで収録する時、使用するメモリ（ドライブ番号）を選択します。ボタン押下毎に「M1 -> M2 -> M3 -> M4 -> M1」と変化します。

■操作 4

F1　R1 収録開始

F2　R2 収録開始

F6　R1 収録停止

F7　R2 収録停止

F4　全収録ポート　収録開始

F9　全収録ポート　収録停止

※ ライブ映像切り替えボタンの点灯状態で、収録中か停止中かを確認できます。

■操作 5

5 (BACK) を数回押すか、MENU （メニュボタン）押下ではじめの画面に戻ります。

6. 2　クリップ作成

クリップを作成しクリップエリアに登録します。

■操作１

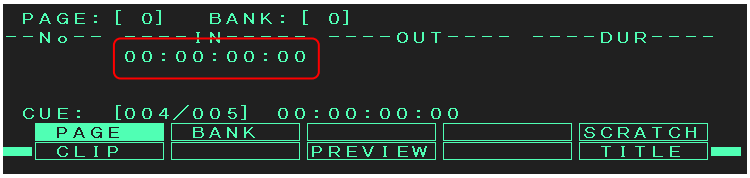
クリップを作成する素材を呼び出します。

① マテリアルリストを使用する場合　→　P. 16 参照

② 収録中の素材を呼び出す。
- 収録ポート（R1、R2）を選択し、収録中であることを確認する。
- 再生ポート（P1、P2）を選択する。
- 「ライブ映像切り替えボタン（以下、REC ライブボタン)」押下。
  指定した収録ポートの映像が指定した再生ポートで追っかけ再生を始めます。

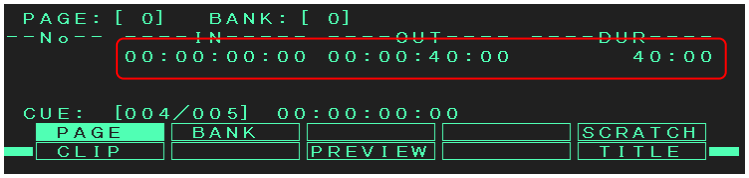
③ キュー点を使用する場合　→　P. 32 参照

■操作２ [IN] 登録



※ オープンエンドでクリップを登録したい場合は ４）へ。

■操作３ [OUT] 登録



アウト点が確定するデュレーションを計算し表示します。

■操作４ クリップページの切替　→ P. 30 参照

■操作５ クリップバンクの切替　→ P. 30 参照

■操作６ クリップの登録

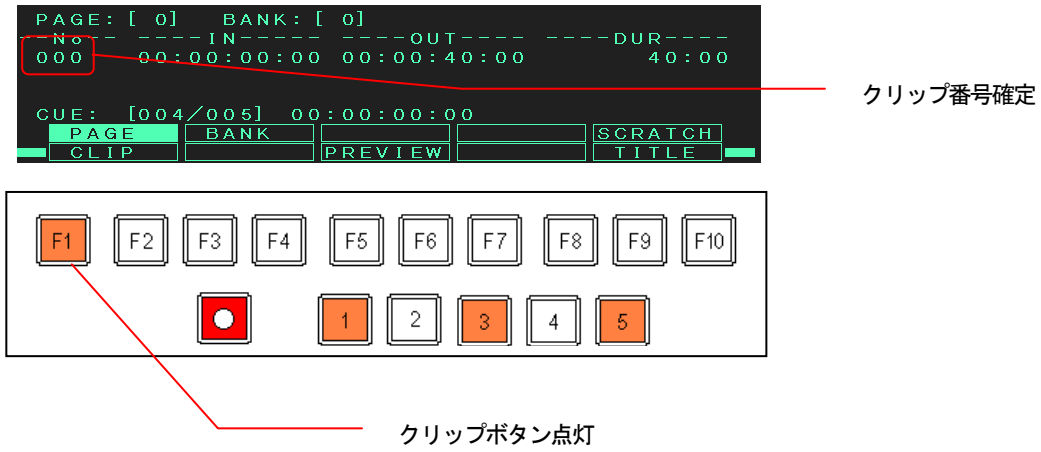
① [F1] ～ [F10] キー押下

指定位置に登録されます。

② [ENTER] キー押下

現在表示ページバンクの内、未登録クリップの最小番号の位置に登録されます。

※ F1 キーで登録した場合

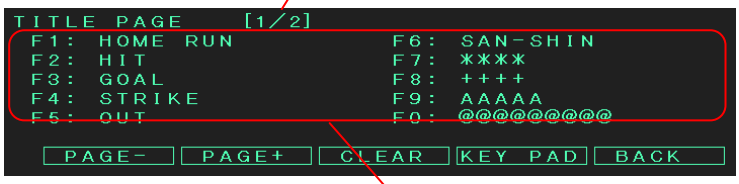


※ クリップ番号

３桁の数値(000～999)で表し、１クリップに１つ割り当てる。100 の位がページ番号、10 の位がバンク番号、1 の位がボタンに対応します。

■操作７ クリップタイトルの登録

１） [5] （TITLE）選択



表示中のページ番号／タイトルページ数

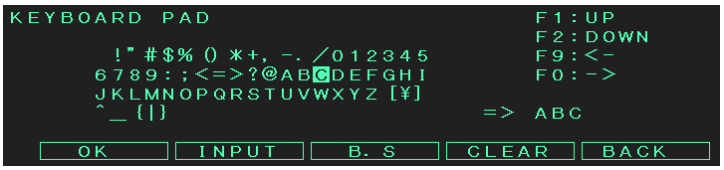
予め登録されているタイトルの一覧が表示される

(1) [1] PAGE＋　次ページ

(2) [2] PAGE－　前ページ

(3) [3] CLEAR　登録されているタイトルのクリア

(4) [4] KEYPAD　任意キー入力パネル表示



カーソルキー（F1,F2,F9,F10）で移動し [2] で入力、入力完了したら [1] で確定。

(5) [5] BACK　前の画面に戻ります。

２） [F1] ～ [F10]

該当するタイトルをクリップへセット

※ 表示するタイトル一覧の変更は後述

6. 3　クリップ呼び出し

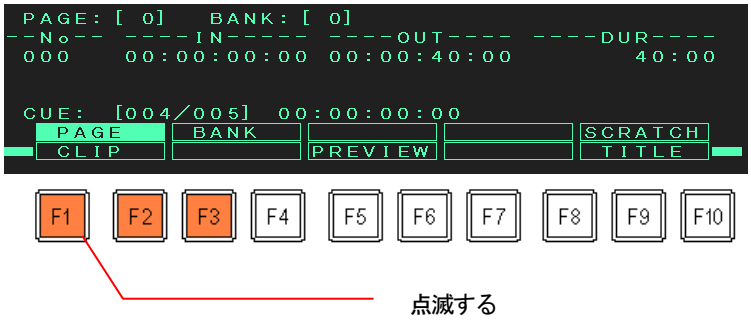
登録したクリップを呼び出します。
メイン画面オープン時、ファンクションキーはクリップボタンとして使用します。クリップが登録されているとボタンは点灯します。

1）　クリップボタンで呼び出す

■操作１　クリップページの切替　→ P. 30 参照
■操作２　クリップバンクの切替　→ P. 30 参照
■操作３　クリップボタン押下

F1 ～ F3 にクリップが登録されている状態で、F1 を押下すると、

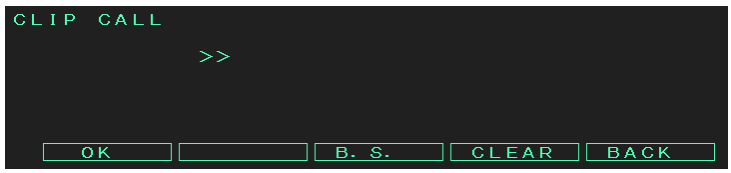
③　F1 に登録されているクリップのイン点にキューアップ
④　サブディスプレイ内に、クリップ情報(イン点、アウト点、デュレーション等)を表示
⑤　F1 キーが点滅を始める



2）クリップ番号で呼び出す

■操作１

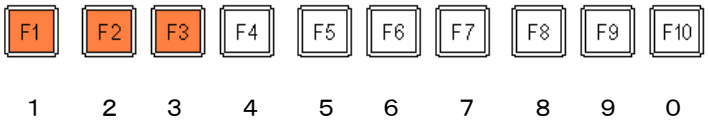
1　(CLIP) ボタン押下



テンキー入力待ちとなります

■操作２

3 桁のクリップ番号をファンクションキーで入力します。



■操作３

入力後、1 ボタンで確定します。

※該当するクリップ番号が未登録の場合でも、入力したページ、バンクを開きます。

6. 4　クリップ修正

クリップを呼び出した後、修正をする方法について説明します。

■操作１

修正するクリップを呼び出す　　→ P.27 参照

■操作２

[IN] [OUT] ボタンでイン点及び、アウト点の上書き

※ [IN] [OUT] でクリップに登録されます。あらためて登録しなおす必要はありません。

■操作３

修正したクリップを元にもどすには、UNDO ([4])、REDO ([SHIFT] + [4])で修正前の状態に戻すことができます。

※ UNDO/REDO は 10 階層持っています。
※ 他のクリップを呼び出すと、それまでの UNDO/REDO はリセットされます。

6. 5　クリップのコピー、移動、削除

登録済みクリップをコピー、移動、削除する方法について説明します。

1）クリップのコピー、移動

■操作１

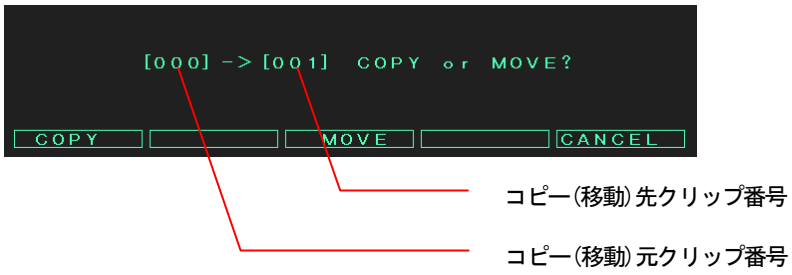
コピーするクリップを呼び出します。

■操作２

コピー先のクリップボタンを選択します。但し、コピー及び移動先は未登録状態でなければなりません。

■操作３

以下の確認画面が表示されますので、コピーする場合は [1] 、移動する場合は [3] 、操作を取り消す場合は [5] を選択。



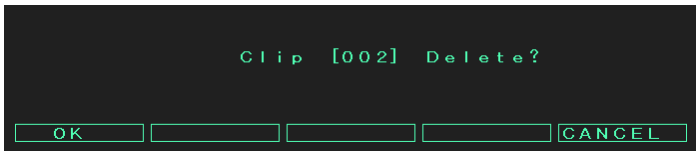
2）クリップの削除

■操作１

[DEL] ボタン選択。

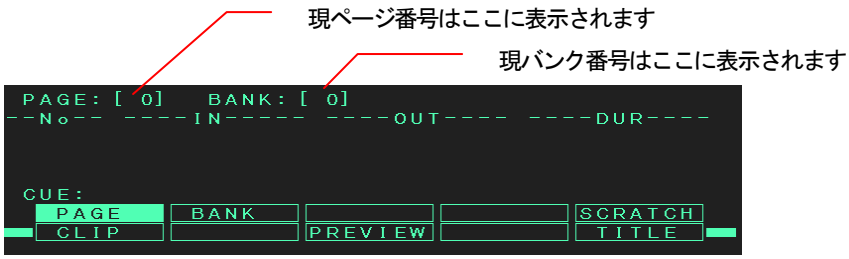
■操作２

確認画面が表示されますので、削除する場合は [1] 、取り消す場合は [5] を選択。



6. 6　クリップページ、クリップバンクの切り替え

クリップを登録するページ及び、バンクの切り替え方法について説明します。クリップページは1～0の10ページ存在します。クリップバンクはページ毎に10バンク存在します。

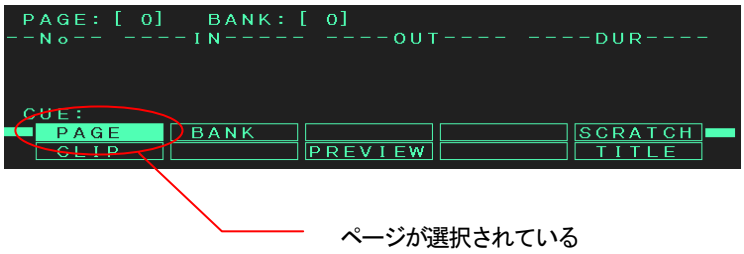


1）　ページの切り替え

■操作１　SHIFT　オン

■操作２

モードボタン「 PAGE 」がハイライトしていることを確認。していない場合は 1 選択



■操作３

この状態で、 F1 ～ F10 はページ切り替え用のボタンとなります。任意のボタンでページを切り替えてください。

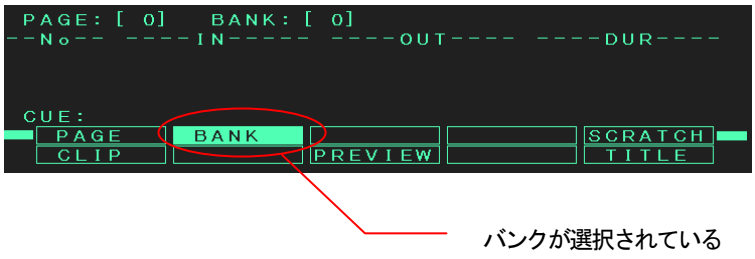
またページ切り替えごとに、クリップの登録内容に従いボタンの点灯消灯が変わります。

2）バンクの切り替え

■操作１　SHIFT　オン

■操作２

モードボタン「 BANK 」がハイライトしていることを確認。していない場合は 2 選択



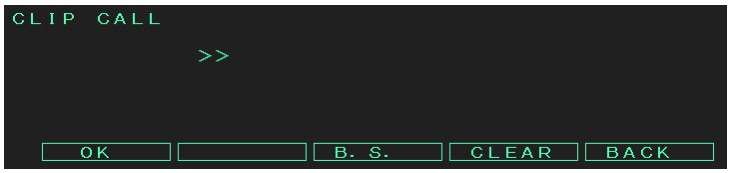
■操作３

この状態で、 F1 ～ F10 はバンク切り替え用のボタンとなります。任意のボタンでバンクを切り替えてください。

またバンク切り替えごとに、クリップの登録内容に従いボタンの点灯消灯が変わります。

3）ページ、バンク ダイレクト指定
ページとバンクを直接指定することができます。

■操作１
メイン画面にて [1] (CLIP) 選択。



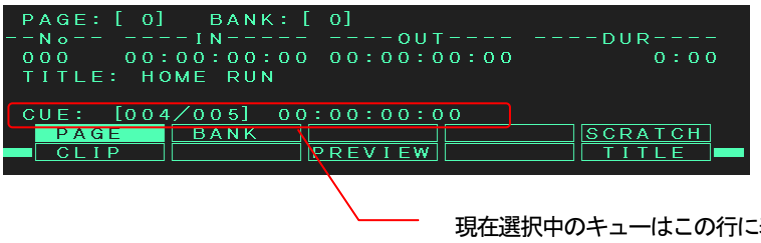
■操作２
クリップ番号入力画面が開きますので、3 桁のクリップ番号（100 の位がページ番号、10 の位がバンク番号、1 の位は任意）を入力します。

※ 数値はファンクションキーで入力します。

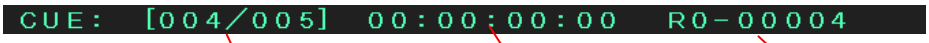
■操作３
入力が完了したら [1] (OK) を選択します。

6. 7　キューの登録、呼び出し

キュー点の登録及び、呼び出しを行うことができます。



現在選択中のキューはこの行に表示されます



ファイル名

タイムコード

キュー番号／総キュー数

1）　キューの登録

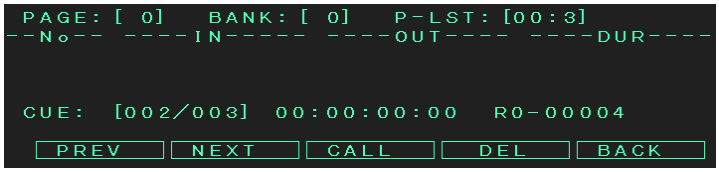
CUE ボタンでキュー点の登録ができます。このとき P1 、P2 のうちアクティブ側ポートのタイムコードとファイル名をキャプチャします。

SHIFT＋CUE で 収録側ポートのキュー点を登録できます。R1 、R2 のうちアクティブ側ポートのタイムコードとファイル名をキャプチャします。

2） キューの呼び出し

■操作１

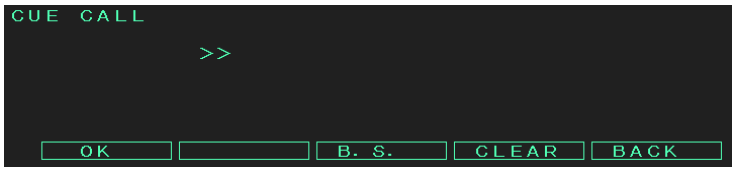
SEARCH ボタンで現在選択中のキュー点にキューアップします。同時にキューモードに遷移し、モードボタンが以下のように変化します。



※ 設定によらず SEARCH では必ずキュー点にキューアップします。

■操作２

① PREV　　1 つ前のキュー点を選択します。
② NEXT　　次のキュー点を選択します。
③ CALL　　キュー番号を入力し、選択状態とします。



※ F1 ～ F10 を使用してキュー番号（3 桁）を入力します

※ ①～③ の操作を行った場合、キューアップするしないを設定することができます。

■操作３

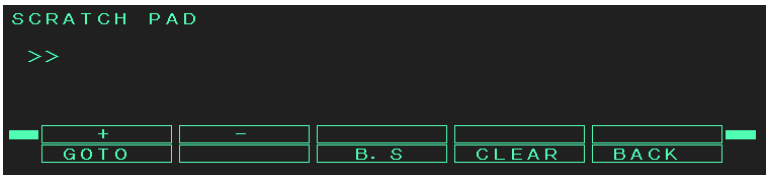
「BACK」 でキューモードを抜けてメイン画面に戻ります。

6. 8　スクラッチパッドの使用方法

スクラッチパッドの使用方法について説明します。
スクラッチパッドは主にタイムコードの入力に使用します。

■操作１

SHIFT + 5 で スクラッチパッド画面を開きます(下図)。



■操作２

F1 ～ F10 で タイムコードを入力します。 ＋、－の符号をつけることもできます。

※ 符号付タイムコードを指定した場合、現在位置を基準に計算したタイムコードへキューアップします。

■操作３

「 GOTO 」で 入力したタイムコードをキューアップすることができます。

■操作４

「 BACK 」でスクラッチパッドを抜けてメイン画面に戻ります。

6. 9　メニュ

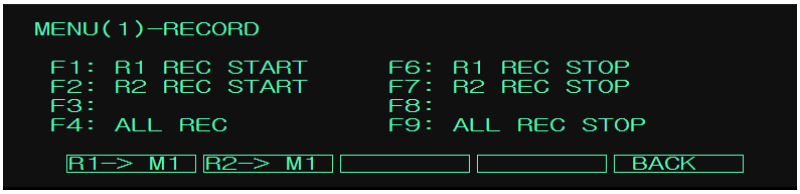
メニュの操作方法について説明します。

1）メニュ１

MENU で以下のメニュ１画面が開きます。

① F1 RECORD

収録の開始、停止を行います。



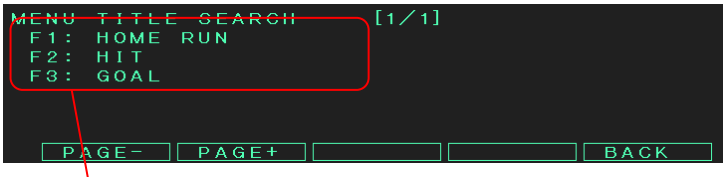
(1) F1 R1 REC START　　R1 ポートの収録を開始します。
(2) F2 R2 REC START　　R2 ポートの収録を開始します。
(3) F4 ALL REC　　全ポート収録開始します。
(4) F6 R1 REC STOP　　R1 ポートの収録を停止します。
(5) F7 R2 REC STOP　　R2 ポートの収録を停止します。
(6) F9 ALL REC STOP　　全ポート収録停止します。

※ 設定によりそれぞれ確認画面を表示することができます。

(7) 1 R1-> S1　　R1 ポートの収録先メモリを選択します。
(8) 2 R2-> S1　　R2 ポートの収録先メモリを選択します。

② F5 TITLE SEARCH

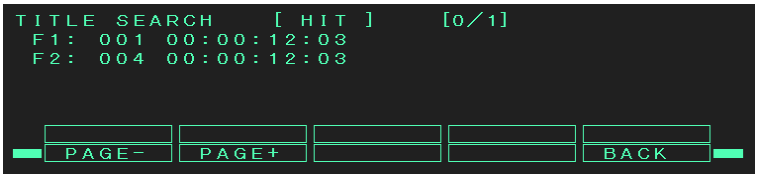
クリップのタイトルをキーとした検索を行うことができます。



登録されているクリップに設定されているタイトルの一覧が表示されます。

さらに、対応するファンクションキー押下で、そのタイトルを使用しているクリップの一覧を表示します。

※ F2 押下で タイトルが「HIT」のクリップ一覧を表示します。



対応するファンクションキー押下でキューアップします。

③ F9 DELETE

クリップ及び、プレイリストの一括削除を行います。

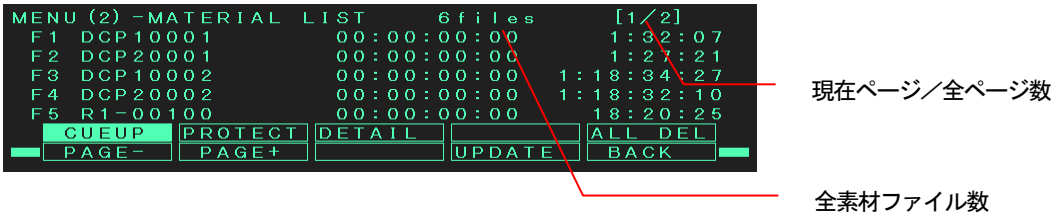
(1) F1 ALL CLIP 全クリップを削除します。
(2) F2 CLIP PAGE 現ページ内の全クリップを削除します。
(3) F3 CLIP BANK 現バンク内の全クリップを削除します。
(4) F6 ALL PLAYLIST 全プレイリストを削除します。(現在無効)
(5) F7 PLAYLIST PAGE 現ページ内の全プレイリストを削除します。(現在無効)

2）メニュ２

SHIFT＋MENU で以下のメニュ２画面が開きます。

1）F2 MATERIAL

収録素材の一覧表示をします。



(1) 1 PAGE- 前ページに移動します。
(2) 2 PAGE+ 次ページに移動します。
(3) 4 UPDATE 最新のデータに表示しなおします。
(4) 5 BACK 前画面に戻ります。

(5) SHIFT＋1 CUEUP CUEUP モードに変更します。
(6) SHIFT＋2 PROTECT PROTECT モードに変更します。
(7) SHIFT＋3 DETAIL DETAIL モードに変更します。

※ ファンクションキーを押下して素材選択した時に
CUEUP モード ... キューアップします。
PROTECT モード ... プロテクトのオンオフを設定します。(現在無効)
DETAIL モード ... 詳細表示を行います。

(8) SHIFT＋5 ALL DEL 素材の全削除を行います。

■操作１　キューアップ

① CUEUP モードにします。
② F1 ～ F5 ボタンで素材を選択すると、指定した素材の先頭をキューアップします。

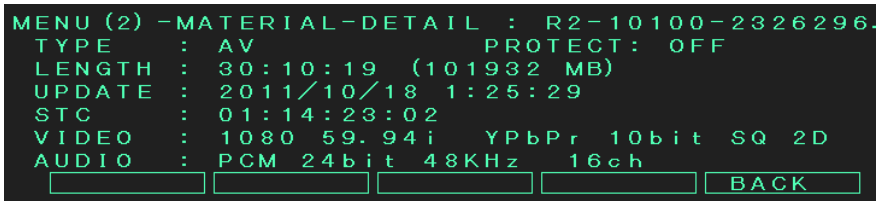
※ボタン押下後は、該当のボタンが点滅し、選択状態となります。

■操作２　削除

① 操作１で 削除する素材を選択した後、 DEL を押下します。
② 確認のメッセージが表示されます。

■操作３　素材詳細情報表示

① DETAIL モードにします。
② F1 ～ F5 ボタンで詳細情報を表示した素材を選択すると、以下のような詳細表示画面となります。

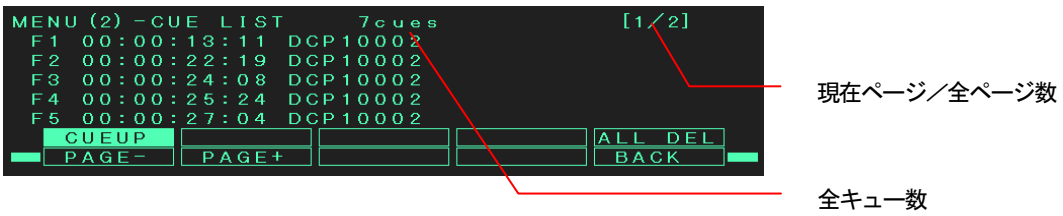


詳細は 制御ディバイスの仕様を参照してください。

※ボタン押下後は、該当のボタンが点滅し、選択状態となります。

2） F4 CUE LIST

登録されているキューポイントの一覧表示をします。



(1) 1 PAGE- 前ページに移動します。
(2) 2 PAGE+ 次ページに移動します。
(3) 5 BACK 前画面に戻ります。
(4) SHIFT+5 ALL DEL キューポイントの全削除を行います。

■操作１　キューアップ

F1 ～ F5 ボタンで該当のキューポイントをキューアップします。

※ボタン押下後は、該当のボタンが点滅し、選択状態となります。

■操作２　削除

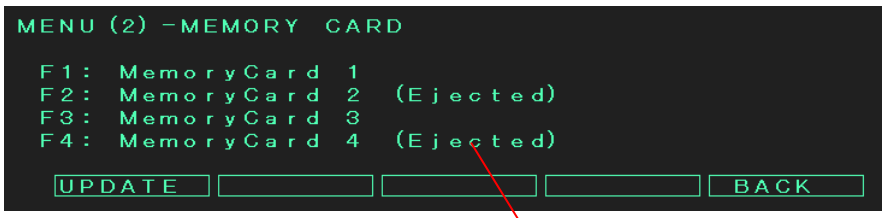
操作１ で削除するキューポイントを選択した後、 DEL を押下します。

※確認はしません。

3） F6 MEMORY CARD

使用中のメモリカードの情報を表示します。

はじめに F1 ～ F4 ボタンでスロットを選択します。



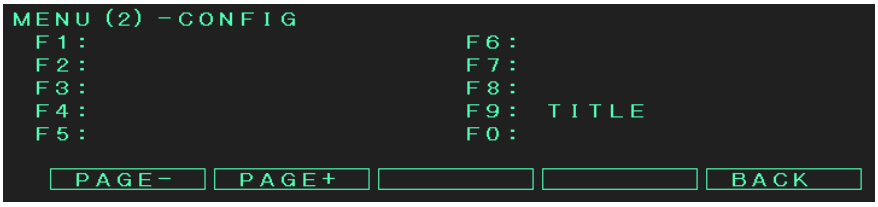
メモリが挿入されていない時は
「Ejected と表示される

メモリ選択

※詳細は 制御ディバイスの仕様を参照してください。

4） F10 CONFIG

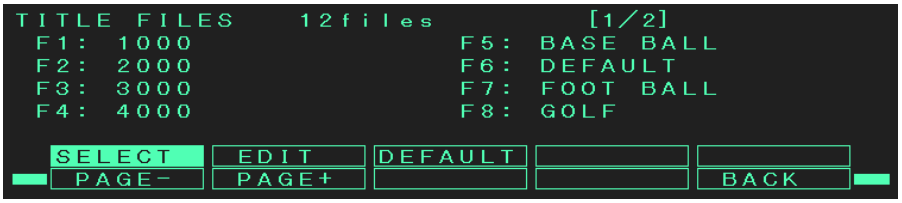
環境設定を行います。



※現在 「F9 TITLE」のみの対応となっています。

① F9 TITIE

メイン画面のタイトル設定時に表示される一覧データの設定、タイトルファイルの編集等を行います。選択すると下図のような、タイトルファイルの一覧が表示されます。



(1) 1 PAGE- 前ページに移動します。
(2) 2 PAGE+ 次ページに移動します。
(3) 5 BACK 前画面に戻ります。
(4) モード切替

SHIFT+1 SELECT ファイル選択モードにします。
SHIFT+2 EDIT ファイル編集モードにします。
SHIFT+3 DEFAULT デフォルトファイル選択モードにします。

※有効モードがハイライト表示されます（上図は SELECT モードが有効）。

■操作１　ファイル選択モード

① 「ファイル選択モード」に切り替える。
② F1 ～ F8 でタイトルファイルを選択します。
③ 選択したファイルを読み込み、タイトルデータとして展開します。このデータはメイン画面の「タイトル」で表示されます。

■操作２　ファイル編集モード

① 「ファイル編集モード」に切り替える。
② F1 ～ F8 でタイトルファイルを選択します。
③ メモ帳を起動し、指定したタイトルファイルをオープンします。ここで編集します。別名で保存すれば新規にタイトルファイルを作成することも可能です。

■操作３　デフォルトファイル選択モード

① 「デフォルトファイル選択モード」に切り替える。

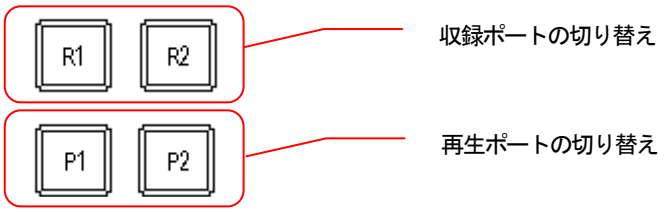
② F1 ～ F8 でタイトルファイルを選択します。

※次回起動時、指定したタイトルファイル読み込みます。

6. 10　ポートの切り替えについて

ポートの切り替えと、切り替えたときの動作について説明します。

収録及び、再生ポートの切り替えはデフォルトでは下図のボタンにアサインされています（2in2out 設定時)。

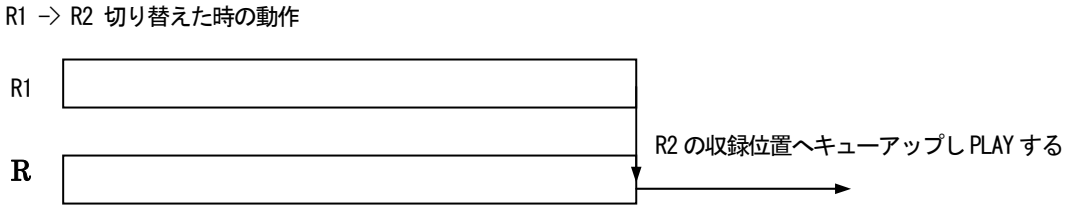


1）収録ポート切り替え

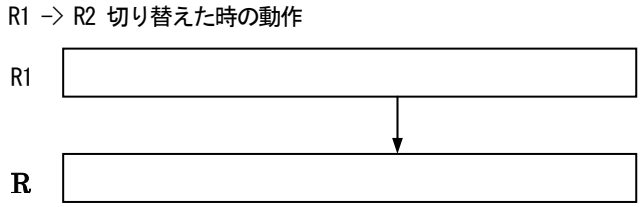
再生する素材の切り替えを行います。

REC ライブモード時、切り替えた収録ポートの REC ライブモード表示となります。

※　切り替え先のポートが REC していない場合は動作しません。



REC ライブモードでない時、切り替え先収録ファイルの同一タイムコードへキューアップします。



2）再生ポート切り替え

再生対象のポートの切り替えになります。

P1 、P2 同時押しで P1、P2 同期制御が可能となります（この時、P1、P2 共に点灯します)。

6. 11　装置シャットダウン

本装置の終了手順について説明します。

1）GUI ソフトウェア終了

① GUI 画面の「QUIT」ボタンで押下
② コントローラ操作パネル上の「VAR」「CUE」「ENTER」同時押し
以上の操作で終了するかどうかの確認メッセージが表示されます。GUI ソフト終了後は Windows の画面に戻ります。

※ 設定により、確認せず終了することも Windows のシャットダウンまで自動で行うこともできます。

2）Windows シャットダウン

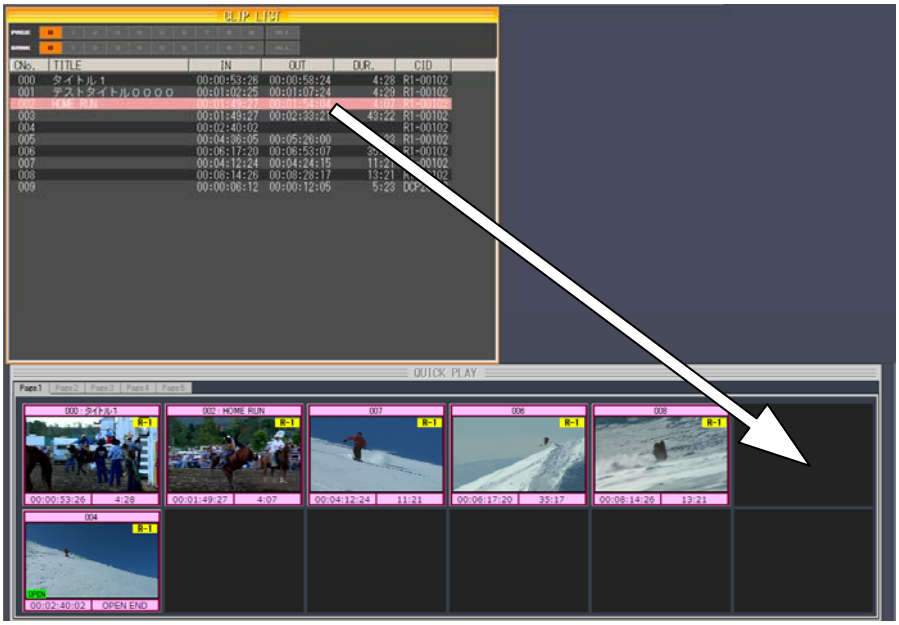
3）本装置の電源オフ

7. 送出操作

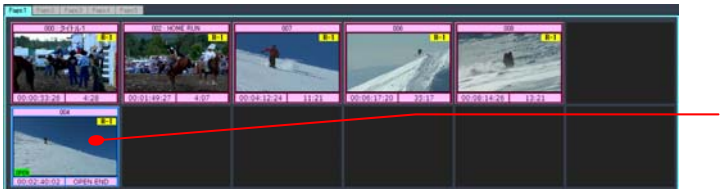
送出画面のクイックプレイパネル又は、送出パネルを使用して送出操作を行うことができます。

7. 1　クイックプレイパネル、クリップ登録、削除

クリップの登録は、クリップリストから空いているエリアへドラッグします。すでに登録済みのエリアへは登録できません。

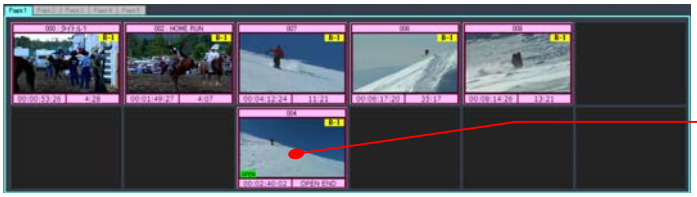


また、パネル内でクリップの入れ替えをする場合もドラッグ＆ドロップで行うことができます。



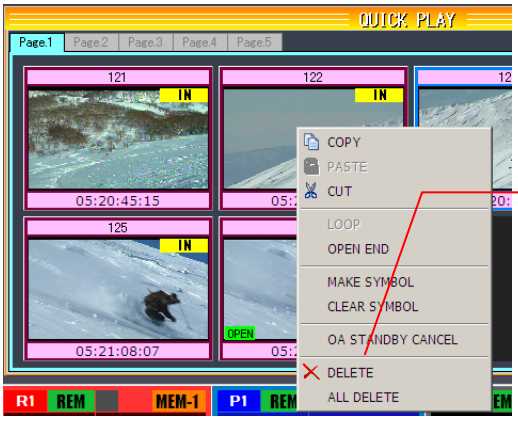
移動するクリップを選択し、ドラッグ開始

移動先を示すカーソル



移動先へドロップ

クリップの登録削除はポップアップメニュで行います。



クリップ上でマウス右クリックし、表示されたポップアップメニュより「DELETE」を選択します。

※ 送出スタンバイ、送出中のクリップは削除できません。

7. 2　クイックプレイパネル　送出スタンバイ及び、送出スタート

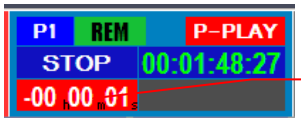
1）送出スタンバイ

パネル上のクリップを選択し、「P-SET」ボタン押下で送出スタンバイをかけることができます。或いは、設定によりクリップ選択することで送出スタンバイをかけることができます。（環境設定参照）

送出スタンバイが要求されると、本装置はそのクリップのイン点に（プリロールが設定されている場合はプリロール分手前に）キューアップし、PLAY 開始を待ちます。スタンバイ時、以下のような表示となります。

送出スタンバイしているクリップ

画面下部のステータスパネルのうち、スタンバイしたポートの表示が以下のようになります。



経過時間／残時間表示（スタンバイ中はプリロール秒数を表示）

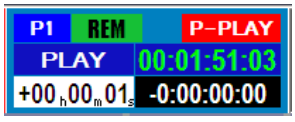
送出スタンバイのキャンセルは、以下の操作で行えます。

- 操作パネルの STOP ボタン
- GPI 「P* STOP」信号
- ポップアップメニュ「Standby Cancel」

2）送出スタート

送出スタンバイされているポートが PLAY すると送出が開始します。

送出中クリップ



3）送出解除

ファンクションボタン「F7 STB OFF」にて送出を解除します。これによりアイドル状態（送出スタンバイ前の状態）に戻ります。

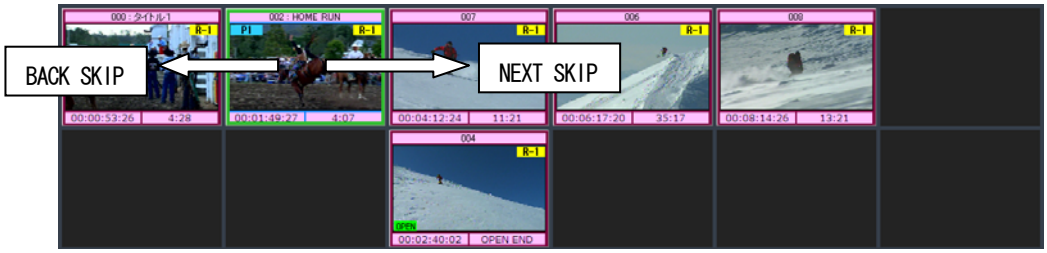
アイドル状態に戻る

7. 3　クイックプレイパネル　GPI での送出制御

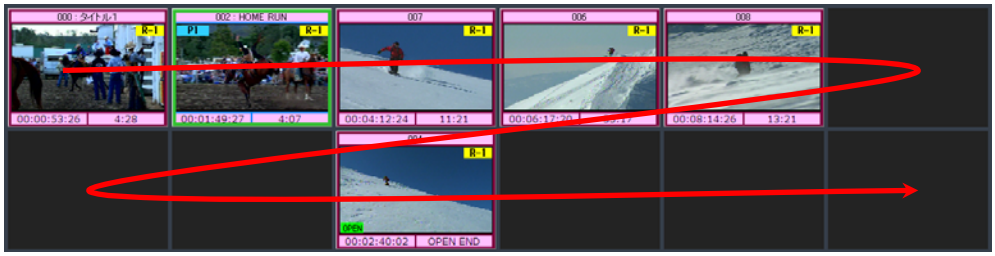
GPI 各チャンネルには以下の機能をアサインすることができます。

1）入力

- NOP
- P1 PLAY　P1 で送出スタンバイしているクリップを再生します。
- P1 STOP　P1 で送出しているクリップを停止します。
- P1 RECUE　再度 P1 送出スタンバイします。
- P1 BACK SKIP　現在 P1 送出スタンバイ中クリップの１つ前のクリップを送出スタンバイします。
- P1 NEXT SKIP　現在 P1 送出スタンバイ中クリップの次のクリップを送出スタンバイします。
- P2 PLAY　P2 で送出スタンバイしているクリップを再生します。
- P2 STOP　P2 で送出しているクリップを停止します。
- P2 RECUE　再度 P2 送出スタンバイします。
- P2 BACK SKIP　現在 P2 送出スタンバイ中クリップの１つ前のクリップを送出スタンバイします。
- P2 NEXT SKIP　現在 P2 送出スタンバイ中クリップの次のクリップを送出スタンバイします。



NEXT SKIP を続けた場合、以下の順番で送出を続けていきます（BACK SKIP はこの逆の順）。クリップ未登録エリアは飛ばします。



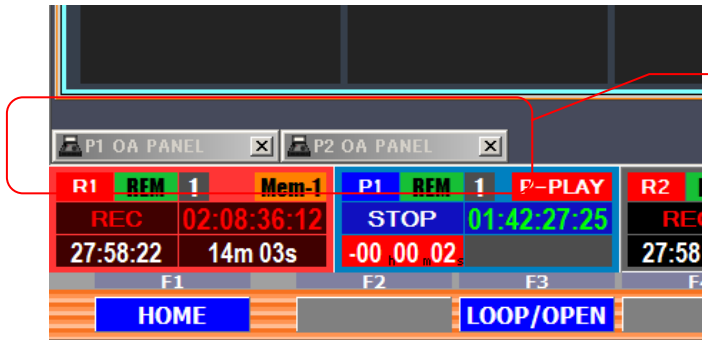
下段右端の次のクリップは次ページの上段左端となり、最終ページ下段右端の次クリップは先頭ページ上段左端となります。

2）出力

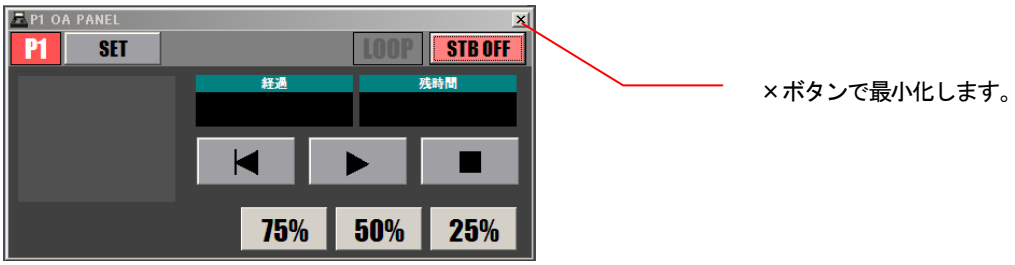
送出状態と各出力信号の関係は別紙参照。

7. 4　送出パネル

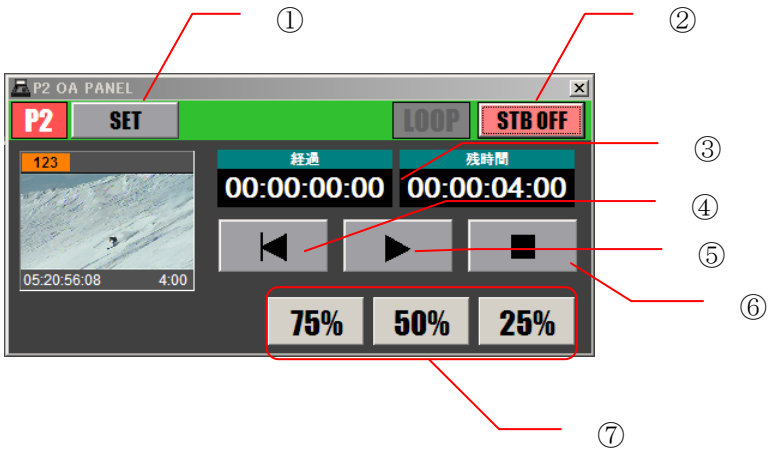
ソフト起動後、送出パネルは下図のように、最小化されています。



使用時は、ウィンドウをダブルクリックして元のサイズに戻します。



1）各部位の説明



① 送出セットボタン
クリップリストで選択中のクリップを送出スタンバイします。

② スタンバイ キャンセルボタン
送出スタンバイを解除します。

③ 送出経過時間、残時間カウンタ
送出実行時、経過時間と終了までの時間を表示します。

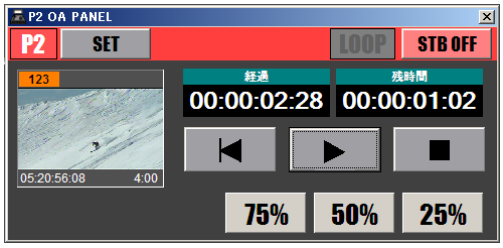
④ リキューボタン
送出開始点にキューアップします。

⑤ PLAY ボタン
送出を開始します。

⑥ STOP ボタン
送出を停止します。

⑦ スロー再生ボタン
スピードの設定は環境設定内で行います。

送出中は以下のような表示となります。

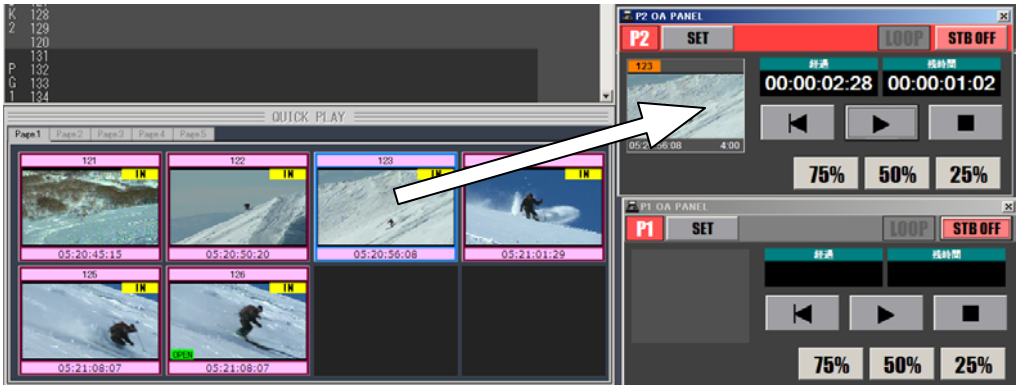


7. 5　送出パネル　クリップ登録

送出するクリップをパネルに登録します。登録と同時にキューアップし送出スタンバイがかかります

クイックプレイパネルから送出パネルのサムネイル部にドラッグ＆ドロップで送出スタンバイがかかります。

或いは、クリップリスト内のクリップを選択して「SET」ボタンを押下します。



※ クイックプレイパネルで送出中或いは、送出スタンバイ中は、指定ポートに登録できません。

送出スタンバイを解除する場合は、「STB OFF」ボタンを押下します。

7. 6　送出パネル　GPI での送出制御

クイックプレイパネルと同様に GPI での送出制御が可能です。

但し、

1）PLAY

2）STOP

3）RECUE

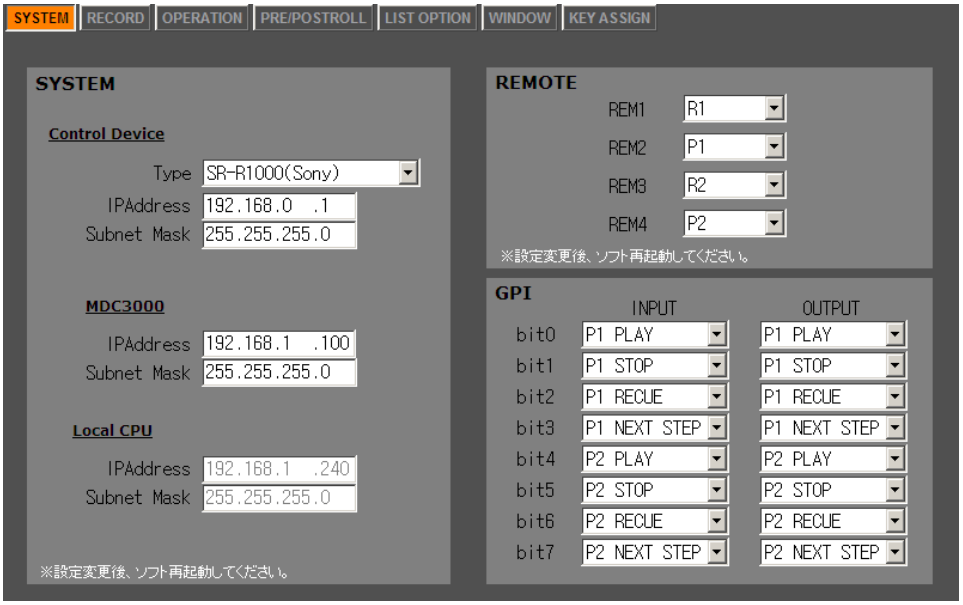
のみ有効です。

GPI の入出力チャンネルのアサインは、クイックプレイパネルと共通です。

8. 環境設定

GUI 画面側にて、ファンクションボタン「OPTION」－「CONFIG」で環境設定の画面が開きます。
設定には
1）SYSTEM
2）RECORD
3）OPERATION
4）PRE/POSTROLL
5）LIST OPTION
6）WINDOW
7）KEY ASSIGN
があります。

8. 1　SYSTEM



1）SYSTEM
制御機器の選択、制御機器の IP アドレス及び、サブネットマスクの設定を行います。
また、自局 IP アドレスの設定もここで行います。

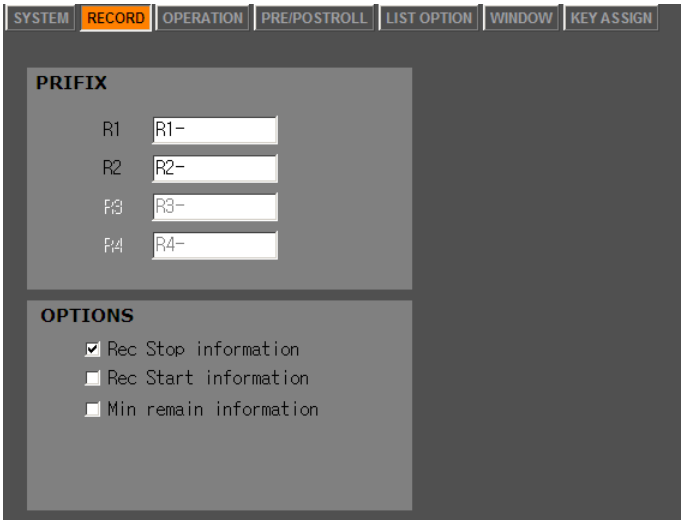
※ 本装置の OS のインストールされているドライブは、ライトプロテクト設定されていますので、Windows のコントロールパネルでネットワークの設定はできません。変更する場合はここで行ってください。

2）REMOTE
本装置は RS422 I/F を 4ch 装備しています。各リモートチャンネルのアサインをここで行います。

3）GPI
本装置はパラレル入力 8ch、出力 8ch 装備しています。各入出力チャンネルのアサインをここで設定します。

8. 2　RECORD

収録にかかわる設定を行います。



1）PREFIX

収録時、作成されるファイル名の接頭句を定義します。
ファイル名は、この後に続いて 5 桁の数値割り当てます。

2）OPTIONS

・「Rec Stop information」
収録停止時に確認のメッセージを表示します。
・「Rec Start information」
収録開始時に確認のメッセージを表示します。
・「Minimum remain information」
収録中、残時間が一定量以下となった時メッセージを表示します。
※

8. 3 OPERATION

1）QUICK PLAY

①「After Select」

クイックプレイパネル内のクリップ選択時の動作を選択します。

- NONE　　無処理
- P-SET　　送出スタンバイ

②「After Set」

「After Select」処理後の動作を選択します。

- NONE　　無処理
- JOG　　コントローラを JOG モードに切り替えます。
- SHUTTLE　　コントローラを SHUTTLE モードに切り替えます。
- VAR　　コントローラを VAR モードに切り替えます。
- PLAY　　PLAY します。

2）MATERIAL LIST

①「After Select」

リスト内の素材選択時の動作を選択します。

- NONE　　無処理
- CUEUP　　キューアップ

②「After Cueup」

「After Cueup」処理後の動作を選択します。

- NONE　　無処理
- JOG　　コントローラを JOG モードに切り替えます。
- SHUTTLE　　コントローラを SHUTTLE モードに切り替えます。
- VAR　　コントローラを VAR モードに切り替えます。
- PLAY　　PLAY します。

3）CUE

①「After Select」

キューポイント選択時の動作を選択します。

- NONE　　無処理
- CUEUP　　キューアップ

②「After Cueup」

「After Cueup」処理後の動作を選択します。

- NONE　　無処理
- JOG　　コントローラを JOG モードに切り替えます。
- SHUTTLE　　コントローラを SHUTTLE モードに切り替えます。
- VAR　　コントローラを VAR モードに切り替えます。
- PLAY　　PLAY します。

4）OPTION

① 「ENTER で PLAYLIST へ追加」

クリップを作成し ENTER ボタンで登録する時に、同時にカレントのプレイリストへ追加登録します。

② 「クリップ登録時、選択状態にする」

③ 「RECORDER END で PLAY する」

④ 「MARK　IN 後、キューアップする」

クリップ作成時の IN ボタン押下で、そのタイムコードにキューアップします。

8. 4　PRE/POSTROLL

プリロール、ポストロールを設定します。

1）CLIP LIST

編集時、クリッププレビュのプリロールとポストロールの秒数を設定します。

2）QUICK PLAY

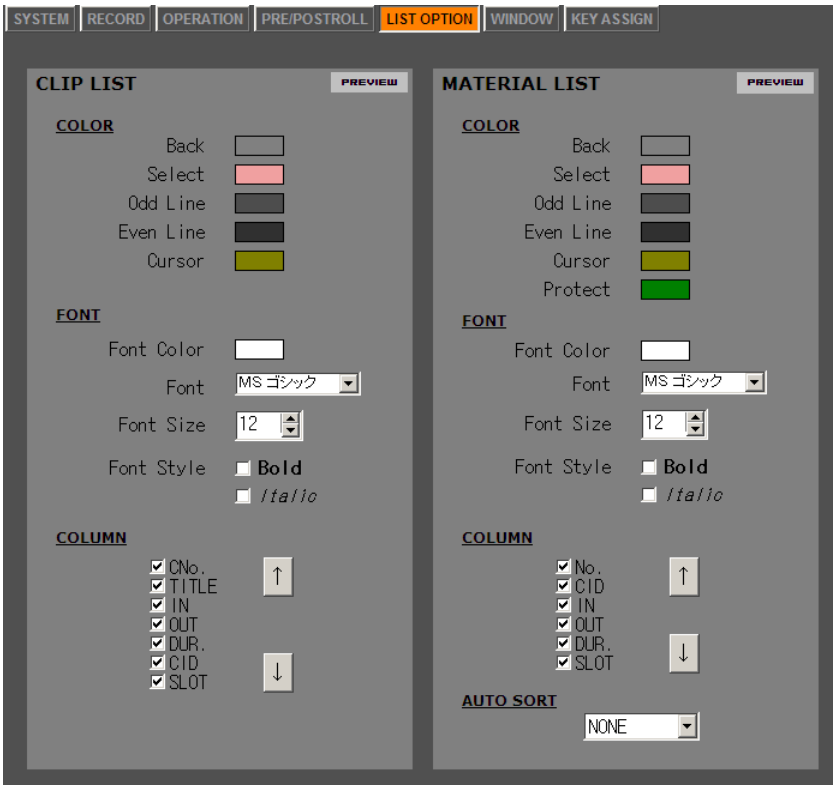
QUICK PLAY パネルで送出するときのプリロールとポストロールの秒数を設定します。

3）OA　PANEL

送出パネルで送出するときのプリロール、ポストロールの秒数を設定します。

また、スロー再生ボタンのスピードを設定します。

8. 5 LIST OPTION



1）CLIP LIST

クリップリストの色、文字フォントタイプ、リストの表示内容について設定をします。

① COLOR

- Back　　リストの背景色
- Select　　リスト選択行の背景色
- Odd Line　　リスト奇数行の背景色
- Even Line　　リスト偶数行の背景色
- Cursor　　カーソル位置の行の背景色

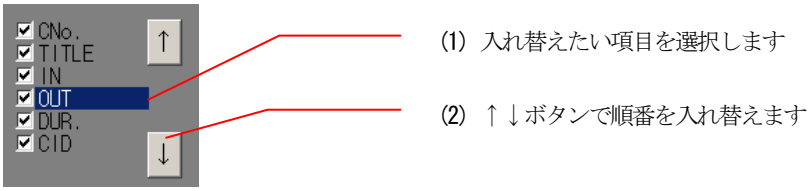
② FONT

- Font Color　文字表示色
- Font　　表示フォント
- Font Size　　表示文字サイズ
- Font Style　　表示文字の太字（Bold）、イタリック（Italic）の選択

③ COLUMN

リスト項目の表示順と表示オンオフを設定します。

表示オンオフはチェックボックスで行い、表示順は以下のように行います。



2） MATERIAL LIST

① COLOR

② FONT

③ COLMUN

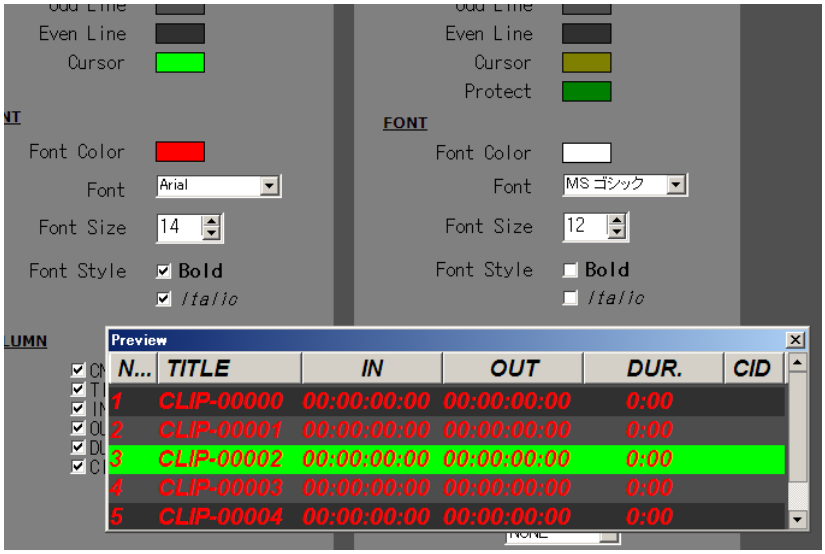
1）CLIP LIST 参照

④ AUTO SORT

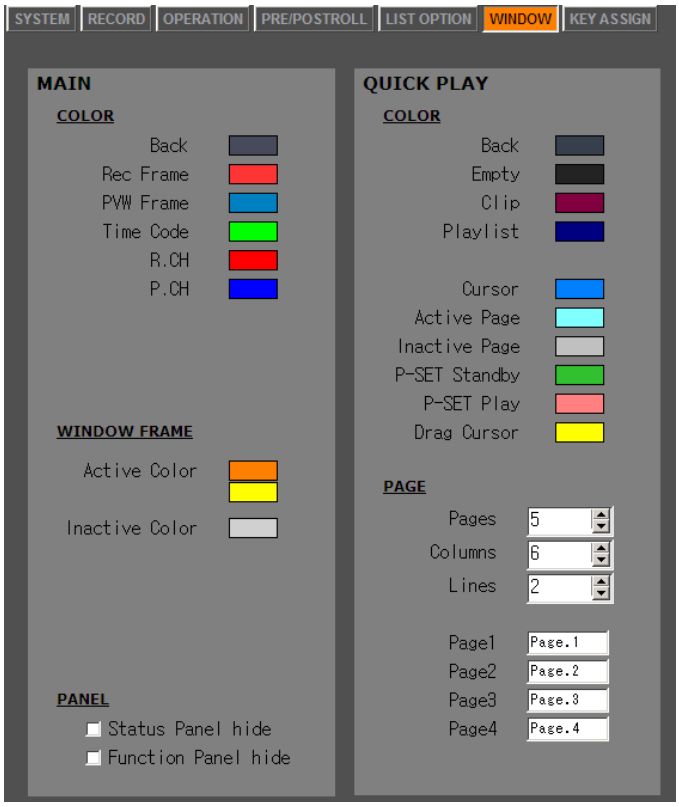
リストを構築した時のソート処理を設定します。

3） PREVIEW ボタン

仮ウィンドウを表示し、そこへ変更内容を反映することにより設定内容を確認することができます。



8. 6 WINDOW



1）MAIN

① COLOR

- Back　メインウィンドウ背景色
- Rec Frame　ステータスパネル内、選択収録ポートの背景色
- PVW Frame　ステータスパネル内、選択再生ポートの背景色
- R.CH　ステータスパネル内、収録ポート名称部の色
- P.CH　ステータスパネル内、再生ポート名称部の色

② WINDOW FRAME

- Active Color　ウィンドウアクティブ時の枠色（グラディエーション表示が可能）
- Inactive Color　ウィンドウ非アクティブ時の枠色

③ PANEL

Status Panel hide　ステータスパネルの非表示設定

Function Panel hide　ファンクションパネルの非表示設定

2）QUICK PLAY

① COLOR

・Back	ウィンドウ背景色
・Empty	クリップ未登録部分の枠色
・Clip	クリップ登録時の枠色
・Playlist	プレイリスト登録時の枠色
・Cursor	カーソル色
・Active Page	選択ページの枠色
・Inactive Page	選択ページの枠色
・P-SET Standby	P-SET スタンバイ完了時の枠色
・P-SET Play	P-SET 再生中の枠色
・DRAG Cursor	ドラッグ時のカーソル色

② PAGE

・Pages	表示ページ数（1～12）
・Columns	表示列数（1～8）
・Lines	表示行数（1～6）
・Page1	ページ１名称
・Page2	ページ２名称
・Page3	ページ３名称
・Page4	ページ４名称

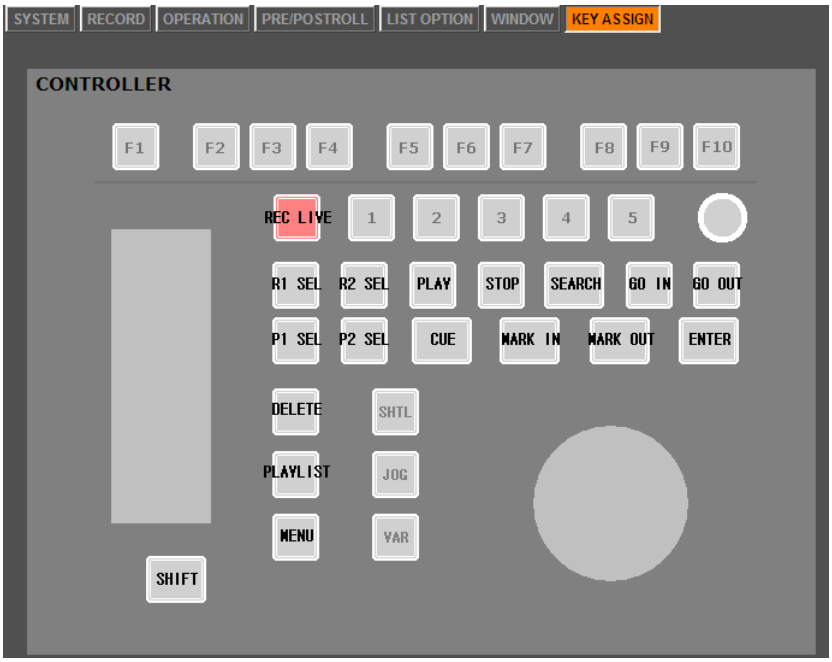
※ページ 5 以上は固定表示

8. 7　KEY ASSIGN

操作パネル上のボタンのアサインを行います。

ファンクションボタン（ F1 ～ F10 ）、モードボタン（ 1 ～ 5 ）、SHTL、JOG、VAR

以外のボタンが設定可能です。



変更方法は、設定するボタン上でマウス右クリックしてポップアップメニュ表示し、そこから任意の機能を選択します

(1) ボタン上でマウス右クリック

(2) 任意の機能を選択

9. ファンクションボタン

ファンクションボタンの機能について説明します。ウィンドウのアクティブ状態により機能が変化します。

1）CLIP LIST がアクティブの時

① QUICK　　クイックプレイパネルをアクティブにします。
② MATERIAL　マテリアルリストウィンドウをアクティブにします。
③ P−SET　　現在クイックプレイパネルで選択中のクリップを送出スタンバイします。
④ OPTION　　オプション設定モードにします（ → 4）参照 ）

2）MATERIAL LIST がアクティブの時

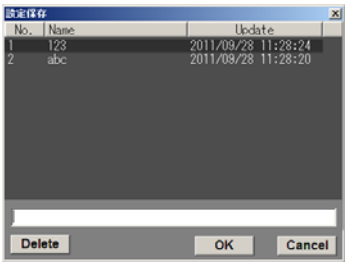
① HOME　　ホーム（クリップリスト選択）状態にします。
② CLIP ID　リストを CLIP ID でソートし、表示しなおします。
③ IN　　リストを IN タイムコードでソートし、表示しなおします。
④ DUR　　リストを デュレーションでソートし、表示しなおします。
⑤ P−SET　現在クイックプレイパネルで選択中のクリップを送出スタンバイします。
⑥ CUEUP　現在選択中の項目の開始点にキューアップします。
⑦ UPDATE　最新のデータに表示しなおします。
⑧ ALL DEL　前素材の削除を行います。
⑨ DELETE　選択中の素材を削除します。

3）QUICK PLAY パネルがアクティブの時

① HOME　　ホーム（クリップリスト選択）状態にします。
② LOOP/OPEN　再生時、LOOP 再生を行うか、エンドレス再生を行うかを選択します。
③ P−SET　　現在クイックプレイパネルで選択中のクリップを送出スタンバイします。
④ STOP　　送出及び、送出スタンバイを解除します。
⑤ CLEAR　　クリップにシンボルが登録されている時、それを廃棄します。
⑥ MAKE　　クリップにシンボルを登録します。

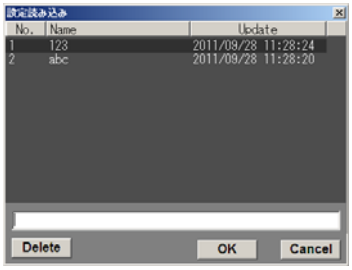
4）オプション設定時

① HOME　　ホーム（クリップリスト選択）状態にします。
② POS SAVE　　各ウィンドウの表示位置を保存します。



※名前を付けて保存します。保存先フォルダは指定できません。

③ POS LOAD　　②で保存したウィンドウ位置ファイルを読み込みます。



④ CONFIG　　環境設定モードに遷移します。

5）環境設定時

① CANCEL　　変更した設定を破棄し、環境設定画面を閉じます。
② OK　　変更した設定を保存し、環境設定画面を閉じます。

10. キーアサイン

操作パネル上の各ボタンにアサインした機能について説明します。

名称	NORMAL	＋SHIFT
F1～F10	機能切り替え	
１～５	モード切替	
○	REC ライブ切り替え	
R1、R2	アクティブ REC ポート切替	
P1、P2	アクティブ PVW ポート切替	
PLAY	PLAY	
STOP	STOP	UNLOAD
SEARCH	CUE サーチ	
GOTO IN	選択中のクリップイン点へキューアップ	素材先頭へキューアップ
GOTO OUT	選択中のクリップアウト点へキューアップ	素材末尾へキューアップ
CUE	CUE 登録	収録ポートからの CUE 登録
IN	IN 登録	IN クリア
OUT	OUT 登録	OUT クリア
ENTER	クリップ確定	
DELETE	クリップ、素材及び、キュー点削除	
PLAYLIST	プレイリストの呼び出し	
MENU	メニュ（１）	メニュ（２）
SHIFT	SHIFT	
F.F.	FAST FORWARD	STEP FORWARD (1frame)
REW	REWIND	STEP BACK (1frame)
REVERSE PLAY	-100% で再生開始	

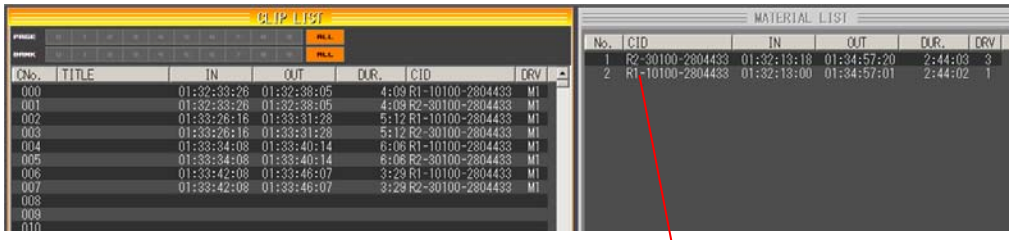
11. 運用時の注意点

1）「SONY SR-R1000」を接続して使用する場合

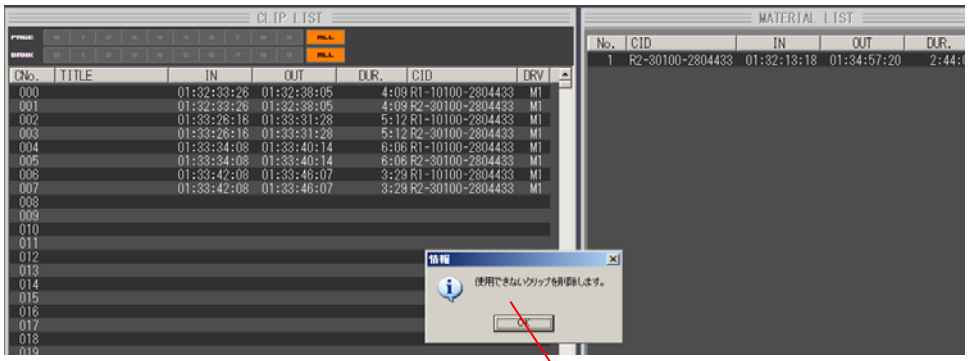
■メモリカード

運用時にメモリドライブからメモリを排出した場合、そのメモリに収録された素材から作成したクリップデータは破棄されます。削除されたクリップデータはメモリカードが再度挿入されても復旧しません。

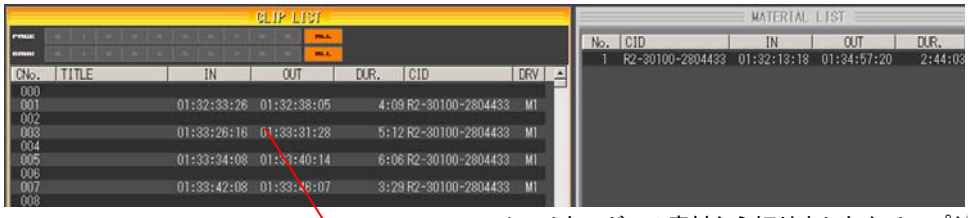
メモリ排出前



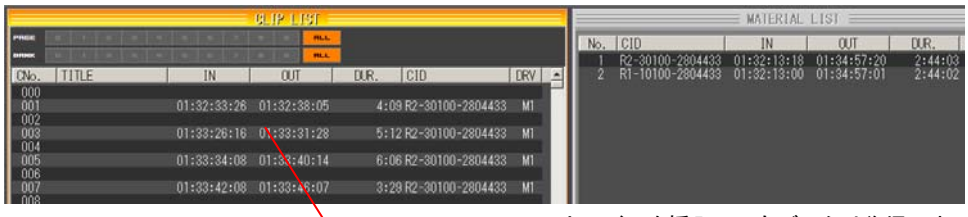
メモリカード１排出直後



使用不可データの削除後



メモリカード１挿入



■ 本体設定について

① TC　F5: TM SEL　「TC」

12. 本体メニュ設定

初期化状態に対して以下の項目の設定行ってください。

■ LOCAL CPU ソフトウェアバージョン 「S0100-06」

1）制御ディバイス「SONY SR-R1000」

	メニュ設定項目	設定値
COMMON	JOGCuvAngl	20
	$PnlMode	Mode2
SIO	PrtclTyp (Pt1～Pt4)	MAV
	ReqStsLen (Pt1～Pt4)	15
	UbitSns (Pt1～Pt4)	Disable
	DevTypMd (Pt1～Pt4)	Once
	FnmSnsTyp (Pt1～Pt4)	Sdsk
	SdskFhdl (Pt1)	00 h
	SdskFhdl (Pt2)	01 h
	SdskFhdl (Pt3)	02 h
	SdskFhdl (Pt4)	03 h
GPI	InpMode	Thr
	OutMod	Thr
LAN/LINK	LanRspMod	AllEna
	LanRspFmt	Direct
	LanRtryCt	1

※ 設定後、LOCAL CUP RESET を行って下さい。